PSONE ▪ PLAYSTATION 2 ▪ GAMECUBE ▪ XBOX ▪ GAME BOY ADVANCE

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

ARGENTINA $6,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA $b 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU Ns 10

NUMERO 44

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

TODO SOBRE EL JUEGO QUE ES FUROR EN TODO EL MUNDO

IMPERDIBLE

LA ENTREGA DE PREMIOS A LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO

LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS MAS ACTUALIZADA DE HABLA HISPANA

ENTER THE MATRIX

GUN SURVIVOR 4: RESIDENT EVIL

THE SIMS

EDITORIAL POWER PLAY

ISSN 1514-0466

9 771514 046006 00044

▪ LOS ULTIMOS PREVIEWS, REVIEWS, Y TODAS LAS NOTICIAS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS ▪

Index



.HACK INFECTION
52

ESTE MES EN NEXT LEVEL 44

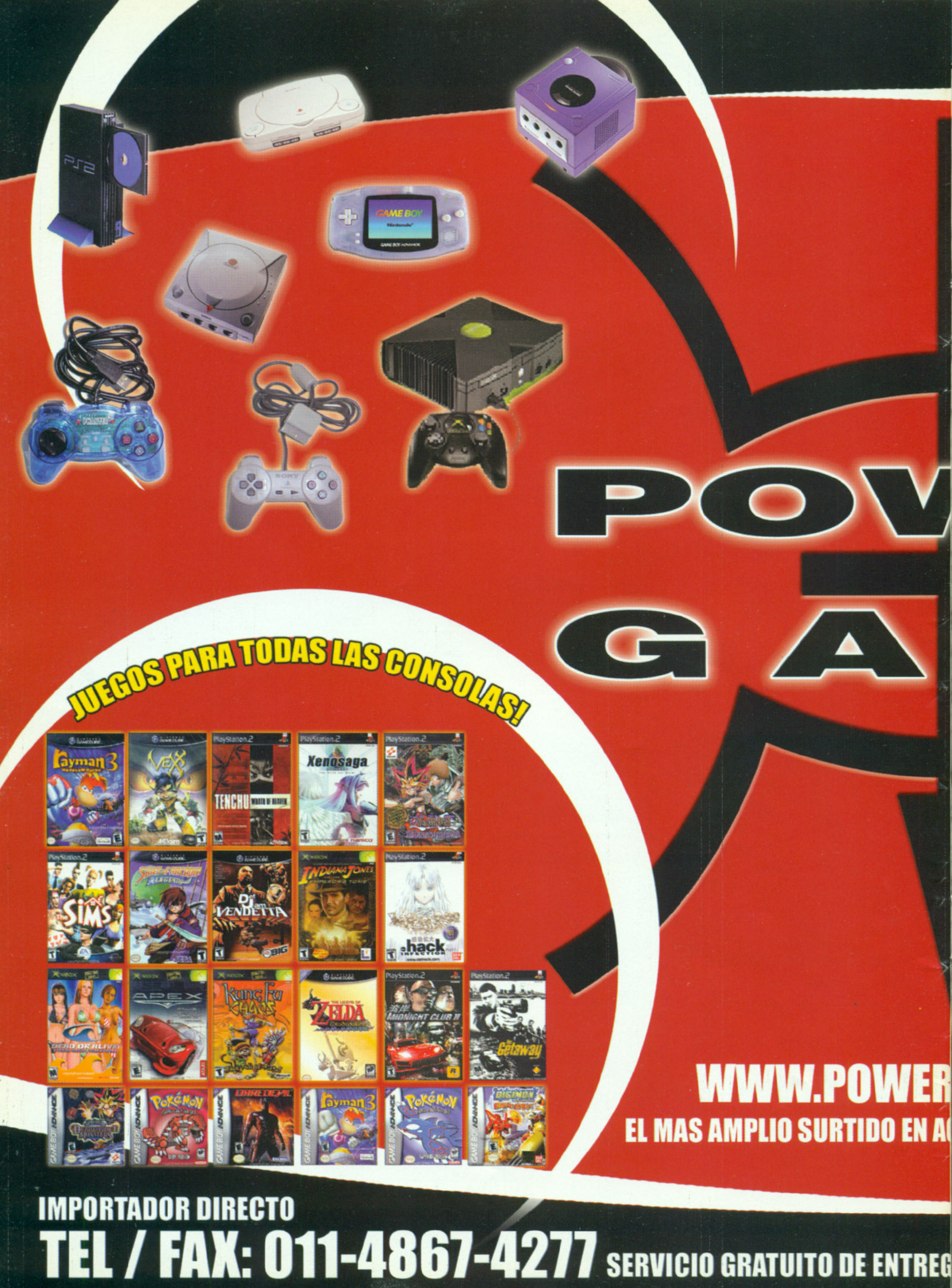
JUEGOS DE ESTE MES










POW
G A
JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!
WWW.POWER
EL MAS AMPLIO SURTIDO EN A
IMPORTADOR DIRECTO
TEL / FAX: 011-4867-4277
SERVICIO GRATUITO DE ENTREG



EL MAS AMPLIO SURTIDO DE VIDEO JUEGOS Y LOS MEJORES PRECIOS
LA MEJOR ATENCION Y EL MEJOR SERVICIO AL CLIENTE
PC DUAL SHOCK JOYSTICK
COMPRE CON CONFIANZA:
NOSOTROS NO COMPRAMOS NI VENDEMOS
MERCADERIA USADA
VER
M E®
COOL PAD
PowerPAD DualSHOCK
ROCKIN CONTROLLER
POWER GAME
PlayStation 2
DVD REGION X
ARGENTINA.COM
CCESORIOS Y LOS MEJORES PRECIOS
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.
A A DOMICILIO



DIRECTOR Y EDITOR
Mauricio "Sick Weirdo" Urbides
JEFE DE REDACCION
Diego "I Kick Tyson´s Ass" Bournot
DIRECCION DE ARTE
Guillermo "Cat Lover" Belziti
DISEÑADOR AUXILIAR
Daniel "Flashpoint Freak" Herbón
EDICION Y AMENAZAS
Don Clericuzio
CORRECCION
Diego "Desodorante Moe" Bournot
NUMEROS ATRASADOS
Unicamente en la editorial, de Lunes a Viernes de 11 a 16 hs.
IMPRENTA
Artes Gráficas Buschi
Ferre 2250 - Pompeya
DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510
DIST. INTERIOR Y EXTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 1371/77
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level es una publicación de Editorial Powerplay. Cartas a Tucuman 2242 Piso 9 "D" Capital Federal, Buenos Aires. Tel: 4954-0285 o envianos un e-mail: a nextlevel@fibertel.com.ar

Registro de la propiedad intelectual en trámite.

ISSN 1514-9854.

Impresa en la Argentina, Marzo de 2003

Este número está dedicado al Magic Online, un vicio espectacular, y a la gente de Leaping Lizard por llevar nuestro sueño a nuestros monitores, y por supuesto al Festering Goblin, y a la Ravenous Baloth ¡¡¡Que nunca viene!!!

Sorpresas te da la vida...

¡Sí! Otra vez nosotros por acá...

¡Hola, amigos!

Bienvenidos a un nuevo número de Next Level ¿Qué por qué este es el mes de las sorpresas? Bueno, porque realmente, hemos hecho lo imposible por analizar todos y cada uno de los aspectos de ésta, nuestra querida revista, que creamos mes a mes con tanto esfuerzo y cariño, buscando la forma de mejorarla aún más. Y el resultado, es el ejemplar que tienen en sus manos.

Para empezar, le pedimos a Guille, nuestro diseñador principal, que creara un nuevo modelo para poder ofrecerles Reviews en forma de columna, y de esa manera, poder ahorrar un espacio que empleamos en producciones especiales, en una mayor cantidad de Reviews, o en "agrandar" las notas de los juegos que se lo merecen, con más y mejores fotos, más información, y más arte. Algo que realizamos con anterioridad en nuestra revista hermana, Xtreme PC, y que en vista del excelente resultado obtenido, decidimos poner en práctica también en Next Level.

Y como para ir despuntando el vicio, les contamos que en este número pueden encontrar los resultados de la votación a los mejores Juegos del Año 2002 para cada una de las consolas, votación que se decidió tras enconada lucha, pero que en cada caso, coronó a un justo ganador.

Y eso no es nada: les presentamos las previews de Starsky & Hutch, un arcade de acción setentosa con persecuciones y tiros, que le hizo caer un lagrimón a Diego, el vejete de la Editorial, la de Midnight Club II, el arcade de carreras de autos de Rockstar, el esperadísimo juego de la película de Enter the Matrix o de Daredevil, y la de True Crime: Streets of L.A., entre otras.

Por el lado de las reviews, encontrarán los esperados análisis de Devil May Cry II y Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, para el cual Facundo tuvo que "sacrificarse", jugando al vóley playero con un grupo de las chicas más lindas que hemos visto en un juego de consola, y muchas otras más: The Sims, War of the Monsters, Apex, Tom Clancy's Ghost Recon, Wild Arms 3, The House of the Dead III... y hay más. Cuando pudimos despegar el pad de la Xbox de los pegajosos dedos de Facundo, que quería seguir divirtiéndose con las chicas de Dead or Alive hasta el mes que viene, le pedimos que nos prepare tres informes especiales: uno sobre los adaptadores para banda ancha para PS2, Xbox y Gamecube, otro sobre el emulador de SEGA Master System para PS2, y otro -que va a contar con al menos dos entregas- sobre el triste fin de la legendaria Atari -no la Atari de hoy por hoy, sino la de la Reina de las consolas, que junto a Nintendo, en su momento era una de las antiguas potencias del mundo de los videojuegos. Pero esperen, que todavía nos queda una sorpresa más: desde este espacio, le damos nuevamente la bienvenida a las filas de Next Level a Rodolfo "Fito" Laborde, que ya arranca con todo tras sus prolongadas vacaciones ¡Welcome Home, Fito!

Y como siempre, las news más calientes, los trucos para todos los juegos del momento, los rankings, el correo... todo lo que ustedes quieren, y más, en esta, nuestra, su revista.

Y bien, amigos, como podrán ver, nosotros, ahora y siempre, nos seguiremos esforzando más y más, para que ustedes puedan disfrutar de un producto hecho con todas las ganas del mundo y que los mantenga al tanto de esto que tanto nos apasiona ¡Nos vemos el mes próximo!

La Redacción de Next Level

Fatal Frame, caras para el olvido

Diego Bournot
"Huso Horario"

Diego, evidentemente, vive en otro planeta. Basta ver sus frases célebres, de las cuales, si pusiéramos todas las que dice por día, le tendríamos que dedicar la revi...

"Guille" Belziti
"Bola de Nieve"

Su amor por los gatos es infinito. ¡Y no es un chiste con doble sentido, manga de mal pensados! A él, en sus ratos libres y mientras no diseña, le encanta jugar con los mininos. Y los mininos corren... ¡¡¡Si es que pueden!!!

Mauricio Urbides
"Otto hecho bolsa"

Nuestro pequeño Otto no maneja un micro escolar ni nada por el estilo ¡Dios nos guarde de que eso pase algun día! Y por el momento se la pasa organizando las cosas en su edificio, para que los vecinos vivan tranquilos.

Antonio Schmidel
"Tommy"

Fareh sigue dándole con una maza a los juegos malos. Y a los buenos también... así que lo mantenemos a raya, mientras persigue a su inseparable amigo Daly, que...

Facundo Mounes
"Daly"

...siempre anda defendiendo a su maldito Metroid Prime o Fusion, para siempre insertado en su Game Boy Advance. Un consejo. Si no quieren que les haga algo al mejor estilo Daly, no se les ocurra tocar su GBA...

Daniel Herbón
"Payaso"

Este mes, estuvo dedicándose en sus ratos libres a ver cuanto juego de carreras se le cruzó en el camino, y por fin se decidió a terminar de una buena vez el Operation Flashpoint...

Sebastian Riveros
"¿Quién? ¿Yo?"

Sus diferentes labores lo estan volviendo una persona dificil de encontrar. Entre que es traductor recibido, y su afición a los videojuegos, no le queda un segundo de su tiempo libre.

Alejandro Nigro
"Eat my Shorts"

Este mes Alejandro nos hizo el gran ¡Ole! y se pasó por completo por la redacción de Xtreme PC, traicionándonos en el camino. ¡Pequeño rufián!

Don Clericuzio
"Excelente"

No contento con que uno de sus juegos de cabecera, The Getaway, saliera como mejor juego de PS2, despidió a 500 empleados, y le quitó las rosquillas -¡Y el café!- a Diego...

¡Hola! En primer lugar, queremos agradecerles las enormes ganas de participar que demostraron con respecto a la votación de los Juegos de Año, cuyo resultado les mostramos en este mismo número. Sencillamente, fue impresionante la cantidad de votos que recibimos (eso sí, les aclaramos que, para respetar la privacidad de cada uno, y al haberse cerrado la votación, a cada carta publicamos le hemos quitado el voto correspondiente, que obviamente, fue contabilizado). Pero eso no es todo. Además, nos sorprendió gratamente la cantidad de dibujos que nos mandaron, y que, por los consabidos problemas de espacio, lamentamos no poder publicarlos a todos, ya que como siempre, Diego se agencia el espacio sobrante con sus consabidas frases célebres, y mes a mes nos demuestra que siempre es capaz de sorprendernos con una pavada más grossa aún que la anterior. Pero no nos entretengamos más, y vamos a las cartas...

Alex Vaccotti

Hola ¿Todo bien? Eso espero. Antes de empezar, les informo que mi carta no tiene un tema central, sino que está "dividida" en varios temas. Les comento que tengo una Dreamcast (me la compré porque la pagué 200 PESOS) y quiero preguntar por qué SEGA hace juegos para otras consolas y no también para la suya, a pesar de haber fundido, la verdad no entiendo.
Bueno, Alex, en su momento nosotros tampoco entendimos, hasta que nos dimos cuenta de que todo se trataba de una cuestión de negocios. Sega dejó de apoyar a la Dreamcast porque no le reportaba dinero, y eso no era culpa de nosotros los gamers, sino de ella misma, que no supo explotarla de manera adecuada (en eso, deberían aprender de Sony...).
Respecto de la revista, dijeron que estaban de acuerdo con que los lectores critiquen y den su opinión sobre la revista, pues bien, ahí va:
En general, la revista me parece espectacular, y los felicito por seguir adelante en este ¿País?. Pero hay algo que no me gusta: el Ranking. Sinceramente, a mí, y seguro que a MUCHOS lectores no les interesa en absoluto los "20 juegos que Uds más juegan" (¿?) o "Los más esperados/vendidos". Me parece que están desperdiciando una de las preciadas páginas de esta hermosa revista, y creo que la pueden utilizar para poner cualquier otra cosa.
Te equivocás, Alex. Los ránkings son en realidad un "termómetro", que les indica a ustedes cuáles son los mejores juegos disponibles a cada momento, y junto con las reviews, les da las herramientas necesarias para formarse un criterio a la hora de decidir su compra. Obviamente, cuando un juego no nos gusta, lo expresamos en la review correspondiente. Pero si ves que la review de un juego es favorable, y además ves en los ránkings que es uno de los más jugados por nosotros, de seguro que es porque se trata de uno que realmente nos gusta mucho, y podés tenerlo en cuenta para adquirirlo.
Finalmente, quiero dar mi opinión sobre la famosa guerra de las consolas (más vale tarde que nunca, dicen). Una vez, un tipo dijo que la verdadera guerra de las consolas se jugaba acá (en Argentina), y le respondieron que estaba totalmente equivocado. Bueno, a mí me parece que los que se equivocaron fueron Uds. En U.S.A. o en Japón ¿De qué guerra me están hablando? Si en U.S.A. las consolas vienen gratis con los paquetes de papas fritas, y en Japón te las regalan si alquilás una película. Y aún más con los ingresos que tienen esos países. Para mí la guerra se juega acá donde hay que trabajar duro para comprar una consola, y la mayoría no se puede dar el lujo de tener más de una, así que la que tiene será para él/ella, la mejor.
Acá nos parece que te fuiste un poco de mambo. Efectivamente, la guerra de las consolas no se juega acá en Argentina, y te explicamos por qué. Para empezar, la guerra se pelea en los países desarrollados, en los que los fabricantes de las consolas –léase Sony, Nintendo y Microsoft- se sacan los ojos por vender más que el otro, y por conseguir lanzamientos en exclusividad para su consola. Y es una guerra comercial en toda la regla, porque estamos hablando de millones y millones de dólares en danza. Esas mismas empresas se preocupan poco y nada por cuántas unidades de su modelo venden en Argentina, porque los números de ventas, comparados con los de los países desarrollados, no existen. Por otra parte, te aseguramos que las consolas no te las dan gratis con los paquetes de fritas, ni vienen en combo con un alquiler de una película. Si bien, como vos dijiste, merced a los altos ingresos per cápita de esos países, comprar una consola allí es comparativamente mucho más barato que acá, de ninguna manera te las regalan. Finalmente, y por lo que ya te explicamos, la guerra de las consolas se pelea a nivel mundial, no acá. Lo nuestro se trata simplemente de una cuestión de elección propia, ya que es muy difícil juntar el dinero para comprarla, y hay que hacer la elección a conciencia, porque más de una no se puede comprar, y eso con suerte. Pero para Sony, Nintendo o Microsoft, lo que pase con sus consolas aquí, importa bastante poco. De hecho, sólo Nintendo tiene representante oficial... con eso está todo dicho.
Bueno los dejo y no los molesto más. Un abrazo.

Leonardo Silva Dubois

¡Hola! A toda la redacción de Next Level, me llamo Luis Leonardo Silva Dubois, soy de Quilmes, y tengo 16 años, por ser la primera vez que les escribo los voy a felicitar a todos ustedes por la revista que nos brindan a mí y a todos los lectores. Y segundo, para decirles que si tengo suerte, me llegue a comprar mi novia (que se llama Lucía Zacariaz), la PS2, pero hay un problema, como ni yo ni mis viejos disponemos de tanta plata para estar comprando los juegos originales, y que no me va a quedar otra que comprarme las copias, quería saber cuál es la diferencia entre una copia y un original en sentido del contenido, y si aún así me conviene que me compren la PS2. Bueno, me despido con muchos saludos para ustedes, que siguen con todo el esfuerzo para seguir publicando la revista, sigan adelante y no se rindan. Chau.
Leonardo, no aconsejamos en absoluto la compra de copias. Pero en cuanto a las diferencias en el contenido, sí te puedo ilustrar: para empezar, las copias carecen del packaging, el manual, y el soporte técnico del que disponen los originales. Además, lamentablemente, en la mayoría de los casos, las copias no están completas: a los juegos que vienen en DVD, para poder copiarlos en un CD, que posee mucha menor capacidad, le "rippean" (es decir, le quitan) la intro, las cutscenes, muchos sonidos y tracks de audio, y a veces, hasta opciones de juego. El resultado es un juego que no tiene nada que ver con la versión original, sino que es insípido, incompleto, y muchas veces, hasta se cuelga por carecer de elementos necesarios para su ejecución.

Bruno "Bi" Valentina

Hey NL:
Hoy es 10 de Febrero, y acabo de leer la NL número 42 ¿Está saliendo tarde o me está llegando tarde el mes? Hahaha chiste estúpido... ¿A qué mes corresponde realmente la 42? Bueno, el tema es que este número me confirmó lo que había notado en el anterior: la renovación total del staff. Por esto, a falta de gente que me **CENSORED**. Aparte, el penúltimo párrafo-respuesta a Ariel Mayer me dejó claro que ustedes **CENSORED.** Pero hablando ya de la revista, quiero decir que la editorial fue la mejor que tenga en memoria. Por primera vez me transmite la sensación de que ustedes se matan por nosotros. Concretamente, antes yo hubiera dicho que juegan UNA versión de un juego, y que sólo "tantean" las otras para darnos las comparaciones, pero cuando se tiene en cuenta hasta con qué joystick se juega mejor, digo "puedo confiar en estas opiniones", aún con lo estricto que soy al respecto. La editorial también me da pie para ofrecerme en sacrificio a los Village People y para evitar que vengan hasta acá ya que vivo lejos (soy de Tucumán) y ellos estarán viejitos y cansados, viajaré yo.
NERD es una academia de Buenos Aires dedicada a la enseñanza de diversas carreras relacionadas con el arte, la computación y el tejido

EL RINCON DE LOS AMIGOS



Alejandro Grassano nos envía un dibujo de Lobo...



¡Y Carla este mes nos regala uno de .hack Infection!

¿Programadores = Políticos?



Me tocó el turno, y pensé que la mejor manera de iniciarme en esta columna, era llamando un poco a reflexión a todos ustedes, jugadores del mundo... ¿Hasta qué punto las empresas de videojuegos, o, en este caso, los programadores como persona física, no se parecen a los políticos de este país (aunque son iguales en todo el mundo)? Cada vez que está por salir un nuevo juego, somos bombardeados con información fresquita, que marca a cada título como el mejor en su clase. Sale un nuevo FPS, ahhh, entonces tendrá una IA "nunca antes vista hasta la fecha, con unidades capaces de actuar en equipo, evaluar el terreno y la situación, y pedir refuerzos". Lástima que cuando vemos el juego terminado, la IA queda como una más del montón. Ni que hablar de los gráficos, que "contarán con efectos de luces dinámicas, y texturas de ultra-alta-mega-resolución, que ofrecerán 1.000.000 de polígonos por segundo". Claro que no tienen en cuenta que hasta juegos como Knight Rider o The Scorpion King tienen buenos gráficos. También tenemos a la otra clase "política", aquellos que prometen y prometen. Después cumplen algunas cosas, pero del resto ni se acuerdan. Ahí encontramos a proyectos como el Apex, que revisamos en este número, con unos gráficos de la re%·&#^*! de la lora, cosa que, parece, originó que se olviden de todos los demás aspectos. Ni que hablar de Shinobi, que al final apenas si logró colmar la expectativa de ver de vuelta al ninja en acción.
¿Y que sucede con el resto? ¿Con aquellos proyectos que logran transformarse en indiscutidos clásicos? Claro que también los "politicos" responsables habían prometido en esos casos, pero hablan con moderación, y saben mantener el tono de voz como para que uno no recuerde con tanta claridad la promesa hecha en algún aspecto significativo, por lo que luego, si el juego no logra satisfacer en ese aspecto, de seguro ni recordaremos que hayan prometido algo al respecto. Y en muchos casos, a diferencia de este país, la gente sabe hacer oír sus reclamos, ya sea con las ventas malogradas del título, o con insistentes pedidos de mejoras para una eventual segunda parte. Y es ahí donde precisamente entra en juego el laburo que hacemos, evaluando cada aspecto de cada juego, previniéndolos de que gasten sus contados pesos, en juegos que solo tienen "lindos gráficos". O por el contrario, motivándolos a adquirir juegos que caso contrario, podrían haber pasado desapercibidos. Y les aseguro que la satisfacción es enorme.

Antonio "Fareh" Schmidel

punto a punto. Este año inauguran la carrera de Servidor de Cafe Oficial para los Programadores Profesionales De Juegos y como promoción, en Diciembre habían sacado el concurso Mi Mejor Idea Para Un Buen Café. El ganador se llevaría una beca completa para cursar la carrera. Y como seguro ya adivinaron, perdí como un boBLEEP, así que acá me quedo con este calor de mi**CENSORED**. Lástima que no me van a tener a mano, quiero hacer amigos y visitar los clubs de Santa Fe y Pueyrredón. Nos vemos... Besitos donde mas les guste...
Este... Ok... Pasemos a la siguiente carta por favor... Hay gente enferma en este mundo...

Martín Miranda (El Marto)

Holas, mis estimados camaradas... el día de hoy me animo a escribirles por primera vez, aunque los sigo desde que en los puestos de diarios, allá, a fines de 1998 aparecía una extraña revista con la cara de Bruce Willis en la tapa... ahhh, que tiempos esos, antes de la devaluación, y antes de que tuviese una PSX (que compré ese mismo año). La inmensa alegría que sentí al tener que esperar una vez más con impaciencia que saliera un nuevo título, y la desesperación que sentía por llegar a casa para ponerle las manos encima. Pero todo eso terminó, mi PSX ahora esta en estado de coma por haber abusado de las malditas copias y juegos piratas, que tan barato aparentaban estar, sin saber el precio final de estas mismas.
Nosotros siempre lo decimos, Martín, lo barato muchas veces sale caro...
No obstante, cuando me enteré de la salida de la Dreamcast a la calle, me emocioné, cuando vi renacer a Sonic en una nueva entrega para esta consola, lloré, y cuando me enteré de que jamás la podría tener (como nos pasa a muchos), me sentí fallecer. Luego con el paso de tiempo, aparecieron nuevas consolas, la PS2, luego la GameCube, y recientemente (aunque mucho no me atraiga) la Xbox. Y a mí no me quedaba nada más que ver cómo los idiotas de un programa de video juegos las usaran sin saber lo que significa tener una cosa de ésas a su alcance.
No se nos ocurre de cuál programa podés estar hablando... 8)
Pero de todas formas, con muchos problemas monetarios, civiles y cambios de Presidente como de calzón, yo igual me deleitaba leyendo sus notas y reviews, que aunque les parezca extraño, me hacían sentir como si estuviese jugando por un pequeño instante a ese juego. Y es por eso que les agradezco, por tener lo que se requiere para vencer la adversidad y seguir adelante todos los meses con un nuevo número lleno de información y notas, que si bien son juegos que jamás pueda llegar a jugar (debido a que cuando tenga la consola sus juegos ya se hayan extinguido), ustedes hacen que me olvide de los problemas, y ponerme las pilas para estar de pie el día en que la Argentina haga las veces de Ave Fénix y renazca de sus cenizas, para volver a ser el glorioso país que una vez fue...
Te lo agradecemos de corazón, Martín... sniff...
Bueno, sin ir más lejos, me despido de ustedes y de todos lo lectores, que mes a mes rogamos por ver ese nuevo número de la mejor revista de video juegos del mundo que ustedes hacen llamar Next Level.

Federico Córdoba

Hola, íconos del videojuego. Me llamo Federico Córdoba y tengo 15 años. Vivo en Capital y los sigo desde el número 1. Les cuento que me quiero conseguir una PS2 pero no sé si vender mi PSX o ahorrar 1200 mangos.
Si te ayuda en tu decisión, te recordamos que todos tus juegos de PSX funcionarán en la PS2.
Bueno, pasemos a las preguntas:
1: ¿Cuál es el promedio de los precios de los juegos de PS2?
La mayoría oscila de los 40 a los 70 dólares.
2: ¿Qué edad tiene Diego (para mí 51) :) ?
¡Gracias, Federico! ¡No me quieras tanto! Tengo 34 nada más, y muy bien llevados...
3: ¿Me pasan el mail de Pamela?
Lo sentimos mucho, pero para respetar la privacidad de los lectores, nunca damos direcciones de mail personales. Y la muy terca jamás lo envió...
Bueno, los dejo y ¡No cambien nunca please!

Maximiliano Daix

Saludos para Next Level y sus lectores, les envío mi primer carta y les comento que estoy muy contento de que exista una revista de buena calidad en nuestro país, les pido en lo posible que publiquen mi carta, gracias.
Aclaracion: las consolas de videojuegos "no mueren", salvo que se rompan. El hecho de que salgan al mercado nuevas y mejores máquinas (técnicamente hablando), no quiere decir que hay que tirar las anteriores.
Los juegos no son como una película, que se miran 1 o 2 veces y chau. Hay juegos que son para toda la vida, por ejemplo, yo tengo una Playstation y no me canso de reunirme un fin de semana con amigos y poner el multitap y jugar de a 4 al Circuit Breakers, por más que sea el mismo juego, siempre surgen situaciones distintas y la competencia es eterna. Lo mismo ocurre con el Thrill Kill, no nos cansamos, tambien le damos al MK Trilogy (¡Forever!) y al MK 4 (genial), obviamente que me gustaría más jugar al MKDA, pero no me desespero. Tengo 120 juegos de PSX y nunca me aburro. Si hace un año me terminé el Resident Evil, hoy lo puedo volver a jugar y me traerá buenos recuerdos, y lo disfrutaré.
Sí, te creemos. Aquí hay alguien que está terminando el Conker's Bad Fur Day por cuarta vez, y con las mismas ganas de la primera...
Yo creo que también hay que saber jugar, ser ordenado. Para mí no va eso de jugar a la apurada..., terminarse el Silent Hill en 2 horas cuando quedaron muchos lugares sin explorar (cosas que se han puesto en el juego para verlas), salvo que deseemos hacer un récord o ganar un ranking.
Coincidimos plenamente.
También soy fanático de navecitas y aviones, y odio cuando pongo a jugar a un amigo, por ejemplo, al Strikers 1945, y lo continúa cuando pierde ¡Así cualquiera! ¡Hay que aprender a jugar viejo! ¡De esa manera no hay desafio! Yo a algunos videos de la calle me los terminaba con una sola ficha.
Tenés razón. Supimos conocer a alguien que terminaba el Rygar de los fichines con la primera vida, y yo, que vengo a ser el "anciano" de la editorial, supe dar vueltas durante horas a juegos como Gyruss, Time Pilot, Terra Cresta, 1942 y Commando, hasta que me echaban a patadas del salón de fichines...
Me gustan muchas clases de juegos, desde el

Demon Attack de Atari 2600 hasta el Halo de Xbox. Por supuesto que me gustan las nuevas consolas, pero estoy casi seguro de que la mayoría de los que tuvimos o tenemos una PSX no conocemos ni la mitad del total de títulos que han sacado para esta máquina. Mucha gente se desanima porque ahora salen pocos títulos nuevos para la Play, pero ¿Por qué no se ponen a buscar juegos que salieron hace tiempo y que ni los conocen? Hay muchos juegos "viejos" que estan buenísimos.
Seguramente cuando baje el maldito dólar me voy a comprar una nueva consola, pero no dejaré de jugar a mis juegos preferidos juegos de Atari, Family, Sega 16 bit, Super Nintendo, Playstation, Dreamcast, etc.
Nos sorprendemos y alegramos de tu amplísimo gusto, Maximiliano.

Facundo Ungaro

Hola, amigos de Next Level. Mi nombre es Facundo, tengo 16 y vivo en Capital, y soy adicto... bueno, casi desde siempre me encantaron los videojuegos, y siempre les dediqué por lo menos 4 horas al día (no es chiste).
Nos parece bárbaro, Facundo, mientras por eso no descuides otras cosas importantes...
Les cuento que tengo una PS2... momento, eso es mentira porque me tuve que gastar 120 dolarotes para un profesor de física (sniff)
¡Ehhh! ¿120 verdes para un profesor particular? ¡Qué caro!
No importa, ya la conseguiré, por ahora tengo una Dreamcast, que viva o muerta no importa, a menos que hayas jugado todos los juegos o no. Quería decirle al "Adolfo" que, según mi punto de vista, la Dreamcast no es o fue una mala consola, sólo que le fue difícil lidiar con los piratas, y sus padres le hicieron la eutanasia. Además, hasta ahora ningún juego de peleas igualó a Soul Calibur (gráficamente o en cualquier otro aspecto) ¿O sí?
No, Facundo. Recién ahora, con MKDA, tenemos un juego de peleas casi, casi comparable -y habría que pensarlo muchísimo-, pese al tiempo que pasó, y en una plataforma tecnológicamente superior. Es obvio que Soul Calibur fue único.
Bueno, los adulo un poco diciendo que son la mejor revista, que los amo, y que nunca cambien. Aguante el manga, el animé, los videojuegos y South Park.
P.D.: ¡¡TIMMY!!
¡Cripple Fight!

Franco Buongiorno

¿Cómo andan todos? Me llamo Franco, tengo 14 años y soy poseedor de una PS2 con los siguientes juegos: Jak & Daxter, MGS2, ICO, The Mark of Kri, Ty The Tasmanian Tiger, Tony Hawk 4, MK: DA, Rocky, TM: Black, GT3, WE6, TimeSplitters 2 y Capcom Vs. SNK 2. Ah, antes de que me olvide. ¿Quién me está respondiendo el e-mail? (me imagino que puede ser cualquiera).
En este caso, el ochentoso... Diego B.
Lamentablemente no los sigo desde la #1 por la siguiente razón: yo tenía una PSX (que la vendí para hacerme unos mangos para comprarme la memory card de PS2) y compraba otra revista que seguramente ya se imaginan, porque sólo traía contenido de PSX y PS2.
Sí, nos imaginamos. Pobre de vos...
Resulta que un día intenté variar un poco y decidí echarle un vistazo a la Next Level (la # 37). Me asombré al ver el precio, pero igual la compré y me encontré con la mejor revista de videojuegos que leí en mi vida (vale la pena gastar $ 6,90). Las noticias, adelantos y sobre todo los análisis, superan ampliamente a cualquier revista de donde sea. Aparte tienen un sentido del humor excelente ¿o no? Ahora me gustaría proponer un tema muy interesante para debatir entre todos: los modchips. Para mí en este tema hay muchas confusiones. La gran mayoria piensa que el uso "normal" que se le da a estos chips, es el de poder leer "juegos copia" y poder ahorrarse mucha (demasiada, en los tiempos que corren) plata. En cierta medida es verdad, pero el verdadero uso es poder utilizar los backups de tus juegos originales (los cuales pueden desgastarse con el tiempo) y juegos importados. Los backups no pueden iniciarse solos debido a la comprobación que hace la PS2 para saber si el juego es original. Los chips hacen que esta comprobación sea dada como correcta, y por lo tanto el juego copia se iniciará. Para mí está mal comprar juegos piratas, pero hay algo hecho por Sony (y otras empresas) que puedo definir como "coartar el derecho a elegir". Esto es verdad, porque si yo tengo una máquina americana, no me funcionarán los juegos japoneses o europeos (y hay muchos juegos que solamente salen en Japón, y que muchos americanos quieren jugar).
Ahora quiero hacerles unas preguntas.
1) ¿Cuánto costaba la memory de PS2 antes de la maldita devaluación?
En su momento salía 4 veces menos. 8)
2) ¿Cuándo uno juega al GTA3, la máquina lee constantemente el CD? Porque a mí me pasó eso cuando me lo prestaron. ¿es normal?
Sí, lo es. Cuando es una copia...
3) ¿Hay algún kissero por la editorial?
Sebastián Riveros, Diego B. y los más veteranos, supimos serlo en otras épocas.
4) ¿Conviene pasarle a las ventilaciones de la PS2 de vez en cuando la aspiradora para sacarle la mugre (como dice en el manual de instrucciones)?
Si lo dice en el manual...
No los jodo mas, sigan así y saludos a todo el staff de la revista (si me cruzo con alguno de ustedes en la calle, les pido un autógrafo, y no miento).
¡Gracias, Franco!

Y eso es todo por este mes, amigos. Como siempre, fue un placer recibir sus cartas, y les pedimos disculpas a aquellos a quienes no se las pudimos publicar. Recuerden que ésta es su sección, y que pueden plantearnos cualquier duda que tengan, o expresarse sobre algún tema. Les pedimos por favor que se expresen lo más clara y concisamente posible. ¡Nos vemos el mes que viene!

FRASES CELEBRES "MARZO 2003"

Muchachos, a ver si afilan -o mejor dicho- no, y dicen un par de pavadas y nos las envían para publicarlas, porque este mes Diego Bournot estuvo realmente inspirado, y nos regala no una, sino nada menos que 2 (DOS) "Frases del mes". Y eso que estuvimos computando las de UN solo día... Pónganse las pilas, o la sección se va a empezar a llamar: ¿Qué dijo Diego este mes...?

Conversación entre Diego y Maxi, surgida a raíz de una publicidad de un concurso de lo más bizarro, en el que el ganador recibía, como premio, el derecho a una pelea de box enfrentando nada menos que a Mike Tyson.

-Maxi: Una de las cosas que más me aterrorizaría en la vida, sería tener que pelear contra Tyson.

-Diego: ¡Yo lo haría!

No sabemos aún si estos delirios se los provocan las películas de Rocky, o los hectolitros de café que ingiere a diario... sin palabras...

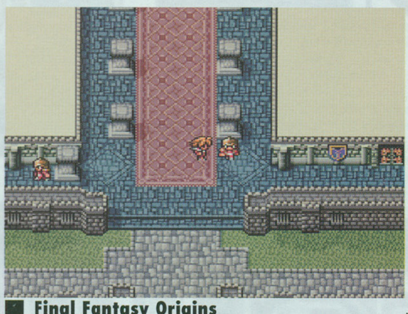
Conversación telefónica entre Diego y Maxi, un sábado por la tarde (aclaremos que ambos viven a 3 cuadras uno del otro, y por tanto, se hallan en el mismo huso horario):

-Maxi: ¿Recién te despertás, dormilón? ¡Son las 4 de la tarde!

-Diego: Mirá que acá son recién las 2...

Y sí, que esperás para mandar tus "frases célebres", o las de tus amigos, a nextlevel@fibertel.com.ar y mostrarle al mundo que sos tan salame como nosotros? No tengas miedo, y dejá que tu lengua haga el trabajo sucio, nosotros nos encargamos de publicarlo.

Final Fantasy 1 y 2 ya tienen su remake en PSOne


Final Fantasy Origins

Si bien la ya casi extinta consola PSone no da para casi nada más, Square nos muestra lo que los fanáticos quieren, y lanza una remake de Final Fantasy I y II para la vieja consola gris, llamada Final Fantasy Origins. Como pueden apreciar en las fotos, los gráficos fueron totalmente remodelados, pero los juegos siguen siendo los mismos clásicos que supimos jugar.


El NES en 16 bits

Para todos aquellos que no conocen la historia, Final Fantasy I y II aparecieron originalmente en los '80s (no lo quiero decir muy alto para que no lo escuche Diego...) en la famosa consola NES. Como es obvio, estos se convirtieron en clásicos rápidamente (lógico, sino, no me imagino como en estos días estamos jugando a su trigésima versión). Según Square, ellos pretenden alcanzar a la mayor cantidad de público posible, y, teniendo en cuenta que un remake de este juego no necesita mucho poder, lo lanzaron en PSOne. Total, quien lo quiera puede disfrutarlo en la PS2 también, ya que son compatibles. Sin duda, lo más esperado es la versión de Final Fantasy II, ya que esta nunca salió en Occidente (no confundirse con FFII de SNES, que en realidad es el FF IV en Japón). El juego cuenta con sorprendentes cutscenes, y sonido renovado. En este mismo número pueden ver una espectacular review de este título que nos preparó Rodolfo "Fito" Laborde, que se estuvo matando con la versión japonesa (¡Fito hasta sabe hablar japonés!), ya que el juego saldrá en Occidente a partir del 8 de Abril. Mientras tanto, esperamos que a Square se le ocurra preparar una remake de los FF III y IV, así la colección queda completita.

Ikaruga, el clásico de navecitas, llega a la Gamecube

En uno de los últimos suspiros de la Dreamcast, se lanzó en septiembre del año pasado un juego de naves que hizo furor en los arcades de Japón, y originó que hubiera escasez de monedas en el país del sol naciente (bueno, no para tanto, pero casi). Ahora este título llegara a nuestras Gamecubes. Ikaruga es un arcade de naves clásico, pero con una jugabilidad muy especial, que causó que lo nombraran el mejor shooter espacial de la historia (y ahora no estoy exagerando). El juego trata acerca de una nave en el imperio Ikaruga, con la habilidad de cambiar de color: Blanco o Negro. Pero esos colores no tienen nada que ver con lo estético, sino con la energía que utilizan los adversarios para destruir. Ellos lanzan ataques blancos y negros, y si nuestra nave está del color que corresponde al recibir el impacto, lo absorberá, y podrá ser utilizado para lanzar devastadores ataques. Esta simple premisa logra un arcade espectacular, que además, combinado con unos gráficos poderosos (los enemigos están realizados de una forma artística muy hermosa) y una banda de sonido maravillosa, lo eleva a el nivel de clásico. Todavía no hay fecha de salida, pero lo esperamos con ansias.



Directo de los arcades a la Gamecube

Mas detalles de la peli de Metroid

¿Se acuerdan del mes pasado, que hablamos sobre una posible película de Metroid? Pues bien, cuando empezábamos a pensar que todo se trataba de un hoax, Nintendo.com publicó una votación online para que la gente elija entre las posibles protagonistas. Los cuatro nombres que tiraron incluían: Jessica Alba (Dark Angel), Cameron Díaz, Jennifer Garner (quien hará el papel de Electra en la película de Daredevil) y Sarah Winter (¿?). Parece que va en serio nomás...

¡Ahhh... el amor, el amor...



Nos enteramos que Sega tuvo el coraje de lanzar para su versión de Gamecube de Phantasy Star Online Episode I & II una "misión" especial del día de los enamorados. Sí, leyeron bien. Recordemos que ya había otras quests que hacían alusión a las Navidades, Pascuas y hasta Halloween, pero seguía faltando algo para el día de San Valentín. De ahora en más, hasta cuatro jugadores podrán salir en busca de diferentes chocolates que podrán ser intercambiados a modo de regalo entre ellos. ¡Qué dulce! ¿no?



The Hobbit, los orígenes del anillo llegan a las consolas

Inevitable Software tuvo la brillante idea de desarrollar un juego adaptando otra obra literaria de Tolkien, El Hobbit, aprovechando obviamente el éxito de las películas de El Señor de los Anillos. El juego esta siendo desarrollado para Gamecube, Playstation 2 y Xbox, aunque solo se ha mostrado la versión del cubo rubrick violáceo, y como pudimos observar, se trata de un plataformas. En él, al igual que en el libro, el personaje principal será Bilbo Baggins (o Bolsón para los castizos) quién se encuentra con el mítico Anillo Unico en un viaje en el cual es acompañado por Gandalf y doce enanos, hacia el monte donde habita un fiero dragón.





Bilbo, antes de caer bajo la maléfica influencia del Anillo Unico...

Nintendo y Konami juntos por un nuevo Metal Gear

En su última visita a Europa, Shigeru Miyamoto (vicepresidente de Nintendo, y legendario creador de Mario y Zelda, entre otros) se fué de boca al decir que entre los secretísimos proyectos de la empresa se encontraba uno en el que estaban trabajando junto al no menos legendario Hideo Kojima (Metal Gear) de Konami. Al parecer, las dos empresas están trabajando en conjunto para desarrollar un nuevo Metal Gear Solid para la consola Gamecube, algo que pondrá de la nuca a muchos fans, ya que el último juego fué sólo una adaptación de Metal Gear Solid 2 para la consola Xbox. Aparte, parece que también están trabajando en un juego para GBA (que por supuesto se linkeará con la versión de Gamecube). Apenas tengamos más detalles serán los primeros en enterarse.

¡Chau Gamecube!

Eso es lo que Sega Sports de America parece haberle dicho al cubito de 128 bits de Nintendo cuando dió a conocer la cancelación de World Series Baseball 2K3. Y no sólo eso: se supo que de ahora en adelante focalizará sus esfuerzos en juegos de deportes exclusivamente para PS2 y Xbox. Sin embargo, Sega seguirá apoyando a la fabulosa Gamecube con títulos como Sonic Adventure DX, entre tantísimos otros que todavía ni siquiera fueron anunciados.

Jugando al solitario con Worms 3

Lamentamos informar que los que esperaban la versión online de Worms 3 para alguna de las consolas de última generación, van a tener que seguir esperando... ad eternum, ya que a los señores de Team 17 les llevaría por lo menos otros 9 meses de duro trabajo lograr esto, así que sin más vueltas decidieron dejarnos pagando a todos los consoleros. ¡Está bien! Primero fue la cancelación de The Last Ninja y ahora esto... ¡Sigan sumando puntos nomás, manga de vagos!

Al agua pato con Shaun Murray's Pro Wakeboarder



Aunque no haya agua, igual podemos...

Por un lado, tenemos otro clásico juago de deportes extremos, de esos que estamos atosigados y no queremos volver a ver.Pero por otro lado, tenemos la esperanza de que este sea algo distinto. De entrada sabemos que Shaun Murray's Pro Wakeboarder estará ambientado en el mundo del wakeboard, el difícil arte de deslizarse en una tabla sobre el agua. Encima, no sólo podremos dedicarnos a realizar trucos sobre la estela de nuestro bote, sino que podremos soltar la cuerda, para así acceder zonas secretas, y transitar lugares de otra manera inaccesibles. Además, vamos a poder manejar la lancha en vez del wakeboard, por lo que un modo cooperativo permitirá a dos amigos dividir los roles, teniendo uno que manejar el bote, y el otro realizar las acrobacias. No se puede negar que suena, al menos, interesante. Vayan comprándose unos buenos chalecos salvavidas...



¿Shawn Murray o Tony Hawk?



Castlevania hará su arribo triunfal en Playstation 2

¡Era hora! Después de una tonelada de rumores, finalmente Konami se dignó a confirmar la salida de un juego de la saga Castlevania para la Playstation 2.

Habrá que ver si la empresa tiene en cuenta las súplicas de los fanáticos, que exijen a los programadores un juego de plataformas 2D, a la vieja usanza, mientras que la gente de Konami se ilusiona con dotar al juego de la más avanzada tecnología 3D.

Lastima que no tenemos ni una fotito siquiera para mostrar, porque el juego será presentado por primera vez en la E3 de este año.

Driver se va a afanar al cine



Impact Pictures es la empresa encargada de tomar la arriesgada tarea de transportar el popular juego de conducción a la pantalla grande, habiendo adquirido los derechos unas cuantas semanas atrás. Como garantía, tenemos la confirmación del mismo equipo de producción que se encargó de llevar a Resident Evil al celuloide, y aunque la película no recibió una gran ovación de sus fans, nadie pudo criticar el trabajo de fiel adaptación de la historia del juego.

Se esperá que la película sea filmada a mediados de este año, siendo estrenada en algún momento del 2004, coincidiendo con la salida de Driver 3.

Nadie duda que Driver es un excelente juego, pero de ahí a que sea un título para llevar al cine, hay un gran abismo.

MIDNIGHT CLUB II

Compañía / Distribución: Rockstar San Diego / Rockstar Games
Fecha de Salida: 8 de Abril de 2003

PS2 XBOX

Cuando recién salió la Playstation 2, Midnight Club fue uno de los primeros juegos que tuvimos la oportunidad de disfrutar en ese por entonces novedoso sistema de entretenimiento casero. A pesar de lo bonito de sus gráficos, el juego no ofrecía demasiada diversión al usuario, que terminaba aburriéndose luego de unas horas de juego. Pues bien, Rockstar Games ha creído que es conveniente otorgarle a este título una segunda oportunidad, y se está esforzando para demostrar que no existe nada más divertido que disputar unas buenas carreras ilegales, infringiendo la mayor cantidad de leyes de tránsito posible. ¿Qué raro esto en Rockstar, no?
Sin lugar a dudas, la ambientación recordará mucho a "Rápido y Furioso", aquélla película en que podíamos asistir en primera fila al mundo de las carreras de autos ilegales. Eso mismo fue Midnight Club, y será Midnight Club II, un juego donde seremos inducidos a participar en competiciones callejeras, gracias a la colaboración de un amigo llamado Moses. En total, podremos conocer a 22 personajes a lo largo de la apasionante historia que promete el modo campaña. Cada uno de éstos nos enseñará sus habilidades, nos brindará sus consejos, u ofrecerá sus respectivos coches si logramos demostrarles el suficiente respeto en las pistas, porque claro está que empezaremos como personajes totalmente desconocidos, con un auto capaz de acelerar poco más que una tostadora. A medida que vayamos avanzando, podremos acceder a los mejores coches del planeta... y a las motocicletas también, porque parece ser que para Rockstar la clave en toda secuela pasa por añadir motocicletas (léase GTA: Vice City). Es por eso que en Midnight Club II dispondremos de tres modelos diferentes para elegir. Conducir estas motos será totalmente diferente a la clásica conducción de automóviles, y chocar con una de ellas, nos significará un viaje directo al hospital. Y en cuanto a los coches, en total tendremos 28 modelos para conducir, y de más está decir que los mismos son tan alucinantes como los que pueden ver en las fotos, con efectos de luces dinámicas, partículas, y un modelo de daños espectacular, acorde a la consistencia física de cada uno. Creo que gran parte de esta calidad se debe a los 5000 polígonos que integran la estructura de cada uno de los rodados. Pero no podemos hablar de un juego de carreras, sin mencionar sus pistas, las cuales recrearán diferentes recorridos en las calles de Londres, Paris, Tokyo y Los Angeles. Cada ciudad tendrá varios circuitos para recorrer, y a su vez, cada uno de ellos contará con varios atajos con los cuales ganar preciosos segundos. Estos atajos podrán ser descubiertos al atravesar estructuras marcadas mediante luces, como por ejemplo edificios o tiendas comerciales.





Esperemos que la segunda parte sea mucho mejor que la primera...

Una de las apuestas más fuertes de esta segunda parte, tiene que ver con un desarrollado modo multiplayer, que nos permitirá competir en cualquiera de las modalidades Arcade (Cruise, Circuit, Capture The Flag y Detonate), con la diferencia de que aquí podremos hacerlo corriendo contra hasta ocho jugadores, obviamente, disponiendo de una conexión a internet.
El último aspecto mejorado, pero no por eso menos importante, es el concerniente a la IA de los oponentes, que dejarán su función de "ferrocarrileros", para de una vez por todas conducir de una manera realista, reaccionando ante las variaciones en la pista, ante nuestro accionar, y ante la posición ocupada.
Con todas estas novedades, Midnight Club II intentará definitivamente despegarse de su predecesor, y brindarnos un juego de carreras de antología, o que, en su defecto, sea capaz de brindarnos muchas más horas de diversión de las que pudo brindarnos el anterior título de la serie.

5000 polígonos... ¡Que se notan!

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL





STARSKY & HUTCH

Compañía / Distribución: Empire Interactive / Vivendi Universal Interactive
Fecha de Salida: Abril de 2003

GBA XBOX GC PS2



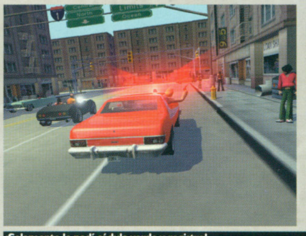
En abril de 2000, Empire Interactive anunció la adquisición de los derechos para crear un juego basado en la franquicia de Starsky & Hutch. Inicialmente concebido como un lanzamiento exclusivo de PS2 para el 2001, sufrió sucesivos retrasos, mientras la lista de plataformas se ampliaba. Finalmente, las cosas se han encaminado, y Starsky & Hutch (S&H) verá la luz en abril de este año en versiones para PS2 y PC, y posteriormente, para Xbox en mayo, y para GC y GBA en septiembre. Por si no llegaste a vivir la época dorada de las series de TV, te cuento que S&H fue un popularísimo show que hizo furor en los '70s. Esta clásica serie narraba las andanzas de dos detectives de incógnito, amigos inseparables, que montados a bordo del "Sporty Red Tomato" (un espectacular Ford Torino rojo con una banda blanca), recorrían las calles de Bay City persiguiendo a los mafiosos de turno. De este dúo, Starsky era el de perfil bajo y sabiduría "callejera", mientras que Hutch era el más educado, de habla suave y mejor pinta. Para atrapar asesinos, narcos, ladrones y otras lindezas, además de las mañas de policía, y del Sporty Red Tomato, contaban con la inapreciable ayuda de Huggy Bear, un "cafisho" que les proporcionaba excelente información. Claro que los poco ortodoxos métodos de Starsky y Hutch muchas veces provocaban las iras de su jefe, el "Capitán". La temática del juego será la misma: S&H será un típico juego de acción, cuya jugabilidad se basará en misiones. Las mismas consistirán en adrenalínicas persecuciones policiales, aderezadas con una saludable dosis de disparos. El juego nos propondrá recorrer 19 enormes niveles, recreados en un mundo 3D que estará cuidadosamente modelado para reseñar las locaciones características de la serie de TV. Estos niveles nos mostrarán los peores y más peligrosos barrios de Bay City, en los que habrá que recurrir a la consigna "dispare primero y haga preguntas después".

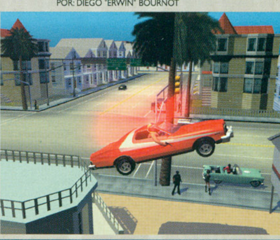


El dúo de Lethal Weapon le debe mucho a Starsky & Hutch...

Pero S&H no se tratará simplemente de otro arcade de conducir y disparar, al estilo de Chase HQ, sino que incluirá varias innovaciones al género. Entre ellas, dispondremos de un medidor de "rating televisivo", pero diseñado a modo de un timer. Si respetamos las leyes de tránsito y actuamos con prudencia, la gente cambiará de canal, aburrida. Si empleamos un estilo más salvaje, lleno de piques, frenadas y virajes violentos, metiéndonos en callejones y disparando a lo loco, nuestro rating subirá. S&H permitirá jugar la campaña tanto en single player como en multiplayer. En single player podremos controlar a la vez la conducción del auto y disparar a los chicos malos, o dedicarnos sólo a disparar con Hutch, mientras Starsky es controlado por la IA. En modo mutiplayer, S&H será alegría pura: la posibilidad de recrear al famoso dúo jugando con un amigo, e incluso reemplazando los Dual Shock 2 por un volante con pedalera y una Light Gun, es espectacular. El juego promete 100 modelos distintos de civiles, 100 vehículos y 6 armas, además de montones de extras a destrabar. Técnicamente, S&H promete estar a la altura de las circunstancias, tanto en cuanto a gráficos y sonido, como en lo referente a la animación y a la física de los vehículos, que la gente de Empire Interactive promete que será excelente. Incluso se contrató a Antonio Fargas, el recordado Huggy Bear, para recrear la voz de su personaje y darnos instrucciones durante los briefings; y a Tim Follin, creador de bandas sonoras legendarias como la de Ghosts n' Goblins, para crear la música típicamente funky que incluirá S&H. Todo indica que éste debería ser un gran juego, y lo único que deseamos los nostálgicos, es que el recuerdo de una de nuestras series favoritas no sea mancillado con uno de esos nefastos juegos de "choreo", y que nuestro dúo policial favorito nos vuelva a hacer felices una vez más. N

POR: DIEGO "ERWIN" BOURNOT


¡Solamente le pedí cédula verde y registro!


Che Starsky, ¿Tenés el seguro al día?

ENTER THE MATRIX

Compañía / Distribución: Shiny Entertainment / Infogrames
Fecha de Salida: 15 de mayo de 2003



Nos gusta Matrix. Es decir, somos fanáticos de Matrix. Y a ustedes también les gusta (de hecho, yo todavía no conocí a nadie a quien no le gustara). ¿Nos gustará el juego? Pronto lo sabremos. Después de varios años, Shiny Entertainment le está dando los últimos toques a Enter The Matrix. Este juego está basado en la nueva película "The Matrix Reloaded" que se estrenará en el mes de mayo, y que nos preparará para la última parte, "The Matrix Revolutions", a estrenarse en noviembre. No por nada Warner Bros. ha bautizado al 2003 como "El año de Matrix".

La historia del videojuego es producto de las afiebradas mentes de los directores de la trilogía, los hermanos Larry y Andy Wachowski, quienes han observado atentamente a los japoneses, y a sus sucias aunque innovadoras técnicas de marketing. Enter The Matrix será una historia paralela, que tendrá varios puntos de contacto con la película. Al parecer, el argumento de Reloaded dejará ciertos cabos sueltos, de modo que tendremos que jugar el juego sí o sí para entender todo lo que está pasando.
Otro aspecto interesante es que, obviamente, al tratarse de una historia paralela, no controlaremos ni a Neo, ni a Morpheus, ni a Trinity. Los protagonistas del juego serán dos nuevos personajes: Niobe (interpretada en la película por Jada Pinkett Smith), y Ghost (el actor Anthony Wong). Pero a no desesperar, que los nuevos personajes tiene chapa para rato. Niobe es la capitana del "Logos", un hovercraft similar al "Nebuchadnezzar" de Morpheus y Ghost es su primer oficial. El juego nos permitirá sentarnos en la cabina de este fenomenal aparato, en misiones en las que tendremos que huir de los omnipresentes centinelas. El resto del juego se caracteriza por ser lo que esperábamos, una aventura en tercera persona, con las dosis correctas de tiros, Bullet Time y Kung Fu. Lo más interesante es que el juego está siendo creado como una extensión de la película. Todos los aspectos de la realización de este título están siendo supervisados por los hermanos Wachowski. El juego también incluye cientos de capturas de movimientos de Kung Fu, coreografiados por el responsable de las escenas de artes marciales de la película, Yuen Wo Ping.
Como si esto fuera poco, el juego también incluirá varias escenas filmadas. Algunas de ellas serán extraídas directamente de la película, mientras que otras están siendo filmadas exclusivamente para el juego.



Playstation 2 screen shot

MatrixGame.com · Niobe kicks — Playstation 2 screen shot

¡Desearás que no me hubiera puesto zapatos con taco aguja!

El planteo suena a algo muy similar a The Two Towers, basado en las películas del Señor de los Anillos, en el que las escenas de la película se funden con la acción del video juego. Eso sí, parece que el juego de Matriz va a ser un poco más largo. Los creadores prometen entre 25 y 30 horas de juego. Además, los hermanos Wachowski también se proponen unir la historia del juego y la película con un corto animado que pronto será editado en un DVD llamado "The Animatrix". El corto en cuestión, llamado "Final Flight Of The Osiris" fue dirigido ni más ni menos que por Andy Jones, y realizado con el apoyo de Square USA. Imaginen un cuento ambientado en el mundo de Matrix pero con la tecnología utilizada en la película de Final Fantasy. Por supuesto que el juego será editado en todas las consolas, para que nadie se quede sin su dosis de píldoras rojas. Esperemos que Shiny no meta la pata, y que aprovechen al máximo el potencial de cada consola, ya que los diseñadores están trabajando bajo presión para que el juego sea lanzado simultáneamente con la película. Si todo sale bien, el 15 de mayo sabremos qué tan profunda era la madriguera del conejo.

POR SEBASTIÁN RIVEROS



RTX RED ROCK

Compañía / Distribución: Lucas Arts
Fecha de salida: 1 de Mayo de 2003

PS2 GC

Adivinen qué? ¡Lucas Arts va a sacar un nuevo juego! ¿Cómo? ¿Que no es noticia? Claro, me lo imaginaba, si el tío George saca juegos a cuatro manos, aprovechando cuanta licencia exitosa tenga guardada en su salón de trofeos. Por lo menos, esta vez el juego en cuestión no esta basado en ninguna licencia, y lo que pudimos enterarnos del mismo, hace que depositemos al menos unas cuantas esperanzas antes de que salga a la luz.

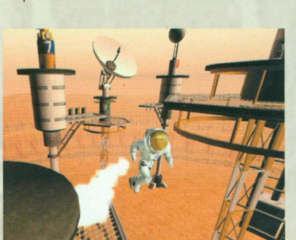
De movida, sabemos que el juego recibe el nombre de Red Rock, debido a su ambientación en Marte, el planeta rojo, 100 años en el futuro. Tras una brutal invasión alienígena, la tierra ha quedado desierta, y es por eso que designan a un experto en tácticas radicales (de ahí RTX), de nombre E.Z. Wheeler, para que realice misiones de reconocimiento sobre la superficie marciana. Los expertos en tácticas radicales, son unidades evolucionadas de las fuerzas especiales militares, miembros sumamente inteligentes, fuertes, y entrenados para adaptarse a las más adversas situaciones. Obviamente, encarnaremos a E.Z. Wheeler, y tendremos que trenzarnos en feroces batallas, investigar nuestro entorno, y resolver numerosos puzzles, con el fin de asegurar la existencia humana sobre Red Rock.

El juego se inicia con una misión de reconocimiento sobre Phobos, una luna marciana. Desde allí, tendremos que seguir los pasos de los L.E.D., una raza alienígena que se encuentra ocupando Red Rock, habiendo eliminado supuestamente a todos los humanos en la colonia. Pero una vez que lleguemos, nos daremos cuenta que esto no es tan así, y que muchos compañeros han sobrevivido a la invasión extraterrestre. Sin embargo, las fuerzas no son suficientes para pelear contra los L.E.D, por lo que tendremos que intervenir y actuar inteligentemente para lograr sacar el mejor provecho de cada situación.



Un traje espacial será vital si deseamos vivir en la dura atrmósfera marciana

El juego se presentará como un plataformas en 3D, donde nuestro personaje contará con numerosas y diferentes habilidades que lo ayudarán a salir airoso de las más diversas situaciones. De esta manera, Wheeler contará con conocimientos de enfermería, que le permitirán curarse de ciertas heridas de combate; su brazo derecho será biónico, y le servirá como arma principal, y a la vez, será como la navaja de Mc Gyver, siéndonos útil en innumerables situaciones. También su ojo izquierdo ha sido modificado genéticamente, permitiéndonos rastrear enemigos a distancia, localizar objetivos, identificar trampas, y descubrir power-ups. A su vez, contaremos con la invaluable ayuda de IRIS, un dispositivo de información con personalidad femenina, que podrá ser insertado en diferentes unidades robóticas y paneles de control y nos ayudará en la solución de problemas, sirviendo a la vez de una especie de control remoto para estas unidades.









RTX Red Rock puede llegara ser la bocanada de aire fresco que Lucas Arts está necesitando. En un momento en el cual muchos ponen en duda su capacidad para seguir sacando buenos juegos, RTX puede llegar a ser una respuesta de parte de los chicos del tío George, que demuestre que Lucas Arts ha sido una gran empresa, capaz de lanzar al mercado algunos de los juegos más memorables, y que esa habilidad no se ha perdido, y son capaces también de presentarnos un título tan innovador y adictivo como RTX Red Rock parece que puede llegar a ser, con unos gráficos sumamente definidos, y unos puzzles que recordarán a clásicos de la empresa en PC.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

TRUE CRIME: STREETS OF LA

Compañía / Distribución: Luxoflux / Activision
Fecha de salida: Mediados de 2003



Luego del apabullante éxito de Grand Theft Auto III, era de esperarse que empezaran a aparecer clones por doquier. Es por eso que no nos sorprendió demasiado la noticia de que Luxoflux, un estudio comprado hace ya algún tiempo por el gigante Activision, estaba laburando a cuatro manos en un proyecto potente para las tres consolas más grosas del mercado. ¿El nombre de este misterioso proyecto? True Crime: Streets of LA.



¡Negro, cuidado adelante! ¡Cuid...CRASH!

¡Hay palito, bombón helado!

Streets of LA será, al igual que Dead to Rights, otro producto inspirado en las películas de acción de John Woo, donde nunca hay tiempo para tomarse unos mates y las pistolas no necesitan recargarse jamás. Nosotros seremos -como pasa siempre- un duro de aquellos: Nick Kang, detective de la ciudad más violenta de USA. Y como a nuestro amigo no le dan miedo las mafias, no se enfrentará a una, sino a dos ¡Y él solito! El juego promete ser un pack de muchos juegos diferentes dentro de uno solo, ya que deberemos manejar y disparar a la vez, correr, dar palizas, cruzar un par de tiritos con esos que nunca quieren preguntas, etc. Por si fuera poco, a medida que vayamos progresando en el juego (y si no nos bajan de un plomazo antes) más de una veintena de misiones y un centenar de submisiones, muchas de ellas opcionales, se irán habilitando todo a lo largo y a lo ancho de Los Angeles, que, dicho sea de paso, estará compuesta por un mapa de algo así como 400 millas cuadradas. Una bestialidad. Según voceros de Activision, nuestro móvil contará con una radio que nos irá tirando pautas de hacia dónde hay que rumbear, y dependiendo de lo que decidamos hacer, el desenlace. Kang podrá también meterse en negocios, y comprar desde armas hasta donuts para recuperar la energía perdida (no como el de GTA III, que se iba por ahí con alguna minusa), pasar por simuladores para practicar manejo, dojos, polígonos de tiro, y hasta ir de visita al mecánico para arreglarnos la máquina. ¡Ah! También podremos ir de paseo a las zonas más reconocibles de la ciudad, en el caso de que quieran hacer un poco de turismo aventura ¡Qué bien!





"El que mucho abarca... "

Cuando se está en plena etapa de desarrollo -como sucede en este caso-, y prometen y prometen acerca de toda la gama de posibilidades que nos ofrecerá un título, yo ya tomo todo con pinzas, más que nada porque a veces se quiere hacer tanto, que después no les da el tiempo, y queda todo a medio camino. Ojalá no sea este el caso, porque si cumplen con todo lo dicho anteriormente, posiblemente estemos frente a uno de los juegos de acción más grosos del año. Todo dependerá de Luxoflux.

POR RODOLFO "FITO" LABORDE

DAREDEVIL

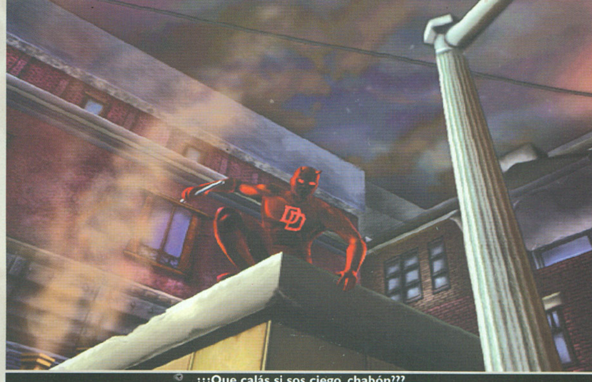
Compañía / Distribución: 5000ft / Encore Software Inc
Fecha de salida: 7 de abril de 2003





La Marvelmanía se vino con todo. Una peli de los X-Men que fue un éxito, y una secuela casi finiquitada, otra del increíble Hulk, -el gigantón que patea tanques- en preparación, otros dos largometrajes del Hombre Araña confirmados, los rumores de un posible film de Iron Man interpretado por Tom Cruise o Nicolas Cage, y el pronto estreno de Daredevil, el hombre sin miedo (y sin vista), confirman este hecho.

Y como es moneda corriente en estos casos, ante la inminente aparición de Daredevil - alias Matt Murdock- en la pantalla grande, los juegos de este personaje empezarán a verse en todas partes y ¿quién mejor que NL para irles adelantando lo que van a ver? Poco amigo de los Avengers, sin el carisma del Hombre Araña ni tan popular como Wolverine, Daredevil es durante el día un abogado ciego que adquirió sus poderes cuando salvó a un hombre de que un camión lo pasara por arriba. Pero Matt no la sacó tan barata, ya que unos químicos que estaban en el vehículo lo dejaron en penumbras de por vida. Pero la cosa no termina ahí: con el correr del tiempo, Matt descubrió que todos sus otros sentidos estaban mucho más desarrollados que los del resto de la gente y que, a pesar de su ceguera, podía sentir todo lo que pasaba a su alrededor por medio de un radar natural, pudiendo incluso percibir a la distancia los latidos del corazón de otros, su pulso, etc. Así nació Daredevil, un héroe de grandes dotes acrobáticas, que intenta poner un poco de orden en las calles de una Nueva York caótica, en manos de su némesis, Kingpin, un gordito mafioso casi tan grande como Hulk. Hasta aquí, un breve resumen de la historia de Daredevil.

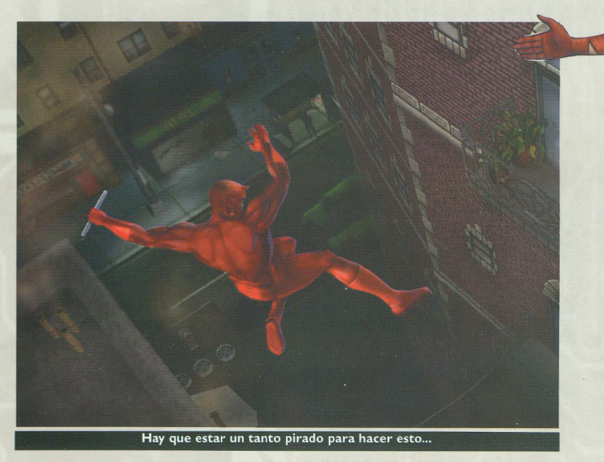


¿¿¿Que calás si sos ciego, chabón???

Ahora, ocupándonos ya un poco más sobre el juego, por las imágenes y el diseño de personajes estamos en condiciones de afirmar que el título (que también tendrá su versión de GameBoy Advance) estará basado más en el comic que en el film, y eso es una suerte, si quieren saber mi humilde opinión.

Limpiando la Cocina del Infierno

Como Daredevil (DD), deberemos hacernos cargo de gorilas de la mafia, yakuzas, y hasta ninjas, todo mientras resolvemos crímenes y develamos secretos y zonas ocultas. Para estos fines podremos contar con múltiples power-ups, un gancho para trepar edificios, nuestro infalible radar, y el característico bastón de combate del héroe rojo. Otros invitados a la fiesta serán la bella y mortífera Elektra, el maldito de Bullseye, Kingpin - claro- y los integrantes de la secta ninja La Mano. Los niveles, la iluminación, y la ambientación en general, estarán basados en los números de DD en los que participó el gran Frank Miller, una saga consi-derada por muchos expertos como una de las grandes obras maestras del comic yanqui. Ojalá los chicos de 5000ft sepan sacarle provecho, ¿No?



Hay que estar un tanto pirado para hacer esto...

POR RODOLFO A. LABORDE

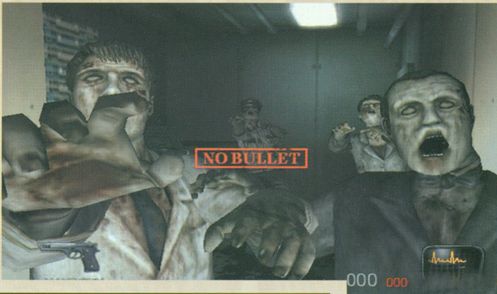
GUN SURVIVOR 4: BIO HAZARD

Compañía / Distribución: Capcom
Género: Survival Horror + Shooting
Similar a: La saga Resident Evil, más pistolita
PS2

A pesar de la supuesta exclusividad que tenía Nintendo sobre la saga de Resident Evil en la Gamecube, Capcom se las ha arreglado para sacar otro juego de la serie en la consola PS2. Gun Survivor 4: Bio Hazard es, desde cualquier punto de vista, otro Resident Evil más (para aquellos que estén medio perdidos, Bio Hazard es como se llama la saga Resident Evil en Japón). Capcom ha anunciado su salida en inglés recientemente, bajo el título de Resident Evil: Dead Aim.

Tranquilos, el Resident todavía respira en la PS2

En el juego controlaremos a Bruce McGivern (no es McGyver, pero casi...), un oficial de la armada norteamericana, que se encuentra a bordo de un barco que transporta una cepa del famoso T-Virus (sí, el que convierte inexplicablemente a la gente en zombis come-cerebro), el cual se ha soltado en el barco por accidente –sí, era obvio-.
El pobre hombre deberá arreglárselas para sobrevivir en el barco, en el que veremos tiernas escenas, como los zombies en posición "Titanic", y cosas por el estilo.
El juego es compatible con la GunCon2, ya que las escenas en las que nos enfrentamos con los zombies es donde difiere del resto de los Resident Evil. Si queremos disparar, deberemos pasar la vista a primera persona, y es ahí donde veremos la mira, la cual podremos controlar con el stick análogo (el juego también es compatible con el mouse USB que utiliza la consola). Cuando nos encontramos en este modo, somos blanco facil para los enemigos que vienen por detrás –no se puede girar en primera persona-, pero para eso contaremos con unas alarmas en la pantalla, que nos avisan de dónde viene el peligro, aunque a veces suelen llegar muy tarde.
Excepto por esta nimiedad, el resto del juego es exactamente igual a cualquiera de la saga, los menúes son iguales, contamos con las plantitas para curarnos, nos encontraremos con hordas de zombis... En fin, no extrañarán nada característico de la serie.
Los puzzles también se encuentran allí, por lo que deberemos juntar llaves, abrir puertas, consultar el mapa, juntar información pertinente, y mantener diálogos con ciertas personas. Aunque es algo obvio, el juego se encuentra más orientado a la acción, por lo que nos las veremos disparando más seguido que en las otras entregas, aunque también deberemos ser precavidos y no hacernos los langas, ya que la munición es limitada. A pesar de todo, cualquier veterano será capaz de recorrer la mayoría de las habitaciones sin necesidad de enfrentarse a los zombis, pero no se olviden que estas lentas criaturas no son las únicas que pululan en el juego.




No todos son zombies, pero esta señorita puede ser igual de peligrosa

El origen

La serie Gun Survivor ha sido lanzada originalmente en Japón, en versiones para PSX, y ambientada al estilo de los survival horror. El primero de ellos está pensado como un Resident Evil, pero con su estilo "shooter" nos recuerda un poco más a The House of the Dead. En cambio la segunda entrega resemblaba al Resident Evil: Code Verónica. La cuarta parte, a pesar de estar también relacionada con la famosa franquicia, contiene una historia completamente paralela a la historia principal.
La salida de una versión en inglés es algo que Capcom está preparando para junio de este año. Titulado Resident Evil: Dead Aim, de seguro llenará de satisfacción a todos los fanáticos a los que les quema el bolsillo por comprar el cubo rubrik de la gran N, para poder disfrutar una futura copia de Resident Evil 4, el cual todavía se encuentra aún más lejos.

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

Si pasamos tranqui, tal vez no nos vean



Les dije que no todos eran zombies...


Jugá... divertite... y
GANA!!!



PREMIOS NEXT LEVEL A LOS MEJORES JUEGOS DE 2002

¡Hola, amigos! Como todos los años, nuevamente nos encontramos entregando los premios a los mejores juegos del año que pasó, en este caso, el 2002. Y este año, la elección fué dificilísima. Cabe destacar que, debido a la enorme cantidad de títulos de calidad que aparecieron para cada consola, nos costó mucho llegar a una decisión justa en cada categoría, pero lo hicimos. Demasiados juegos merecedores de estar nominados, y tan solo tres premios para cada consola. Debido a esto, decidimos mencionar, para cada una de las tres grandes consolas - aparte de los ganadores del primer, segundo y tercer premio - a los que a nuestro criterio son los mejores exponentes en cada género -arcade, RPG, etc.- como para que se puedan hacer una idea de lo impresionante que fue el año pasado en cuanto a títulos de calidad. Pero bueno, pasemos sin más a esta entrega de premios. Aquí están, éstos son... Los Ganadores...

NINTENDO GAMECUBE

1 Metroid Prime



El regreso triunfal de Samus Aran fue mucho más que triunfal, convirtiéndose en una obra de arte. Metroid Prime quizás sea la mejor conversión de la historia de un juego originalmente en 2D, al 3D. Como es usual en Nintendo, la idea que teníamos del producto difiere mucho de lo que es realmente. Gracias a la habilidad de Retro Studios, el juego se controla y se siente igual que todos los anteriores juegos de la serie, desde su primera versión para NES. Este plataformas disfrazado de FPS también nos plantea nuevas formas de juego muy originales. La sensación de movilidad, sobre todo en los saltos, es muy natural, algo nunca antes logrado en un juego con esta perspectiva. Además, el control se adapta perfectamente, y es fácil de aprender, pero difícil de dominar, ya que a medida que avanzamos en el juego, más y más elementos se añaden al control de Samus.

Los gráficos son asombrosos, y cualitativamente equivalen a los que en su época mostró desde una perspectiva 2D el Super Metroid para SNES, y que sólo fueron superados años después por algunos pocos juegos de PSX, como el Castlevania.

Si bien muchos estuvieron de acuerdo en que el juego es sólo para hardcore gamers, aquellos que son capaces de reventarse la cabeza tratando de dilucidar cómo corchos se resuelve uno de los tantos miles de puzzles con los que cuenta el juego, se podría decir que este punto le agrega más valor al juego, que dista mucho de ser un simple paseo con bonitos gráficos, para convertirse en un desafío completo.

A todo esto le podemos agregar el gusto que sentimos los fans por recibir una espléndida continuación, tras un bache de ocho años sin ningún Metroid para alegrarnos la vida. Tanta espera merecía un regreso triunfal, pero nos sacamos el sombrero ante Nintendo, y sobre todo, ante la gente de Retro Studios.

2 Eternal Darkness: Sanity Requiem

Ningun amante de los survival horror puede dejar pasar esta maravilla. Un juego que combina todos los elementos que hacen a un excelente juego. Sobre todo clima y un excelente argumento. Con algunos enemigos claramente inpirados en el trabajo de Lovecraft y algunos puzzles realmente dementes y retorcidos. Eternal Darkness nos sorprendio dandonos uno de los mejores juegos del año alla por principios del 2002. Ademas de lo mencionado el juego posee un sistema de control, lucha y sobre todo de hechizos muy innovador y poco usual, pero tambien muy efectivo y de facil comprension aun para los que estan un poco fuera de la onda de las runas y hechizos raros al mejor estilo rolero. Imperdible.

3 Super Mario Sunshine

La vuelta de Mario, si bien no fué lo que muchos esperaban, fue sin dudas uno de los acontecimientos del 2002. No sólo es un juego que da muchas horas de diversión, sino que, en tren de completarlo al 100% ,nos va a llevar más tiempo del que podemos llegar a disponer, y sobre todo nos va a sacar más de una cana verde.

Técnicamente, el juego es un Tour de Force, y muy pocos al dia de hoy pueden compararsele, sobre todo en el agua, uno de los elementos más complicados de recrear.

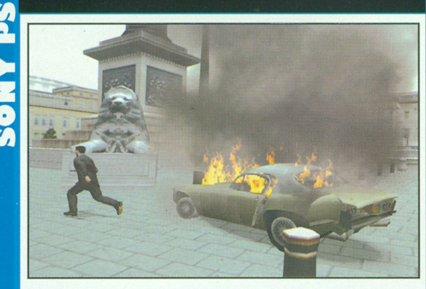
OTROS DESTACADOS

Estos son, de los que no ganaron, los mejores en su categoría:

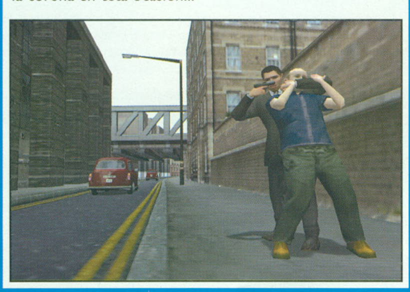
Arcade	Super Monkey Ball 2	Automovilístico	NFSpeed: Hot Pursuit 2
Aventura	Resident Evil Zero	Juego Online	Phantasy Star Online
Deportivo	Tiger Woods PGA Tour 2003	Plataformas	Star Fox Adventures: Dinosaur Planet
Pelea	Mortal Kombat: DA		
A.P.P	TimeSplitters 2	Juego de Rol	Phantasy Star Online

1 The Getaway

SONY PS2



Sony salió a pelearle fuerte a Rockstar Games. No estaba dispuesta a sentarse a ver cómo la franquicia GTA se llevaba todos los laureles de su amada Playstation 2. Y por más que los esfuerzos no fueron suficientes para quitar a GTA: Vice City de los primeros lugares de ventas en todo el mundo, sí fueron suficientes para producir, a nuestro entender, el mejor juego para Playstation 2 del 2002. The Getaway logró maravillarnos con sus contenidos subidos de tono, su trama no apta para menores de 18 años, y su acción vertiginosa. A todo esto, tenemos que sumarles una ciudad recreada hasta en sus más mínimos detalles, licencias oficiales para todos los coches que aparecen en el juego, una pantalla "limpia", sin displays que quiten nuestra atención de los maravillosos gráficos, y una infinidad de detalles, que motivaron que intentáramos hacer las cosas más descabelladas que se nos podían ocurrir, como por ejemplo disparar a los enfermos en un hospital, para comprobar si el juego había contemplado esa posibilidad. Y nos sorprendimos, al ver que TODO eso estaba contemplado. Eso es más que suficiente para que The Getaway se robe la corona en esta ocasión...



2 Grand Theft Auto: Vice City

Tras una enconada lucha por el primer lugar con The Getaway, Grand Theft Auto: Vice City obtiene un dignísimo segundo puesto. La secuela de Grand Theft Auto 3 es un arcade espectacular, que tiene todo lo que nos voló la cabeza de GTA 3, y más, muchísimo más: una ambientación ochentera, en una ciudad que nos recuerda a la Miami de hace dos décadas, y en la que no nos extrañaría cruzarnos con Crockett y Tubbs, una banda sonora impresionante, con temas cantados por sus intérpretes originales, la posibilidad de conducir motocicletas, lanchas y helicópteros, además de una amplísima variedad de automóviles, el poder explorar el interior de muchísimos edificios, y hasta un argumento sólido. Un juego sensacional...

3 Fatal Frame

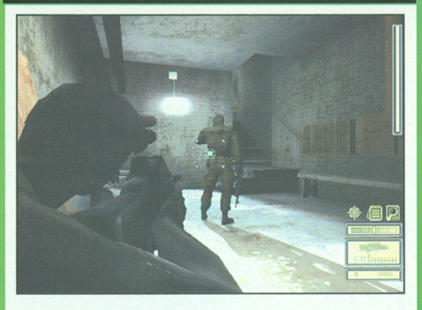
Que un juego sea un Clásico, ya es un todo un tema, pero que además de eso, un juego de un género en particular como éste, -que es una especie de Resident Evil ambientado en una vieja casona llena de fantasmas, y viejos -y espantosos recuerdos- nos genere un absoluto y completo estado de pánico mientras lo jugamos, es impresionante. Nunca en nuestras vidas tuvimos "miedo" al estar frente a una consola, pero Fatal Frame, realmente, más allá de ser un juego de aquéllos, es un generador de atmósfera como pocos.

OTROS DESTACADOS

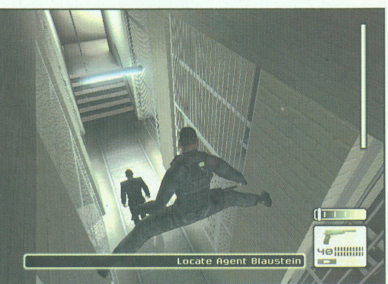
Estos son, de los que no ganaron, los mejores en su categoría:

Arcade	Rygar: The Legendary Adenture	Automovilístico	Burnout 2: Point of Impact
Aventura	The Thing	Juego Online	SOCOM: US Navy Seals
Deportivo	Winning Eleven 6: Final Evolution	Plataformas	Ratchet And Clank
Pelea	Virtua Fighter 4	Juego de Rol	Kingdom Hearts
A. P.P. .	TimeSplitters 2		

1 Tom Clancy's Splinter Cell



Si tuviste la oportunidad de jugar un par de horas a Splinter Cell, entonces de seguro entenderás por qué este título de Ubi Soft Montreal se alzó con el máximo galardón de Xbox. Es que desde la primera vez que lo vimos, no pudimos dejar de deslumbrarnos con sus impresionantes gráficos, y sus efectos de luces y sombras dinámicas en tiempo real, crearon un nuevo concepto en tecnología de gráficos. Los detalles estan presentes hasta en las cosas más pequeñas, y eso nos da la posibilidad de solucionar cada problema de la manera que creamos conveniente. Además, no podía ser un juego de acción stealth, sin artefactos que lo ayuden a pasar desapercibido, y justamente eso es lo que abunda en Splinter Cell: mini cámaras, granadas de humo, visión termal y nocturna, cámaras adhesivas y de distracción, son algunos de los muchos "chiches", que hacen de Splinter Cell, uno de los mejores juegos de acción stealth que puedas disfrutar. ¿Mejor que Metal Gear Solid? No sé si para tanto, pero de seguro es un digno contendiente, y un claro ganador en esta categoría.



2 MechAssault

Con tantos juegos de simulación de Mechs que podemos disfrutar, MechAssult viene a ser algo asi como la versión arcade de los mismos, dejándonos batallar en inmensos escenarios, preocupándonos por llenar de plomo a los malos, antes que concentrarnos en el correcto funcionamiento de nuestro robot. Además, el juego representó la perfecta plataforma de lanzamiento para el adaptador para juego en red de Xbox, el kit Xbox Live!. Y a decir verdad, a varios meses de su lanzamiento, todavía no pudimos encontrar en esta consola, ningún título que genere tanta adicción al jugarse en red. Una compra necesaria si disponés del kit de conexión, y una compra más que recomendable si te gustan los juegos adictivos y competitivos.

3 Rocky

Rocky basa su éxito en su impresionante jugabilidad: las peleas, sobre todo en modo multiplayer, son adrenalina pura, y se disfrutan a rabiar. Por otra parte, en el Movie Mode, el juego nos permite seguir toda la carrera de Rocky Balboa, desde sus comienzos como boxeador aficionado en tugurios de mala muerte, hasta su ascensión a la fama, su conquista del trono de los pesos pesados, al derrotar a Apollo Creed, el primero de sus adversarios memorables, y sus mejores peleas, contra Clubber Lang, Iván Drago, y Tommy Gunn.

Además de las peleas, Rocky cuenta con un par de sesiones de entrenamiento entre pelea y pelea, y cada uno de ellos constituye un minigame en sí mismo, y en los que se encuentra el mítico Mickey dándonos órdenes. Todo esto se encuentra matizado con unos gráficos y animación espectaculares, con unos modelos que reproducen fielmente tanto a Rocky en cada una de sus "versiones", como a sus principales adversarios.

Los efectos de sonido, así como la banda sonora, son sencillamente impresionantes. Los golpes, así como los gritos del público, suenan de lo más realista que he oído, y el tema Gotta Fly, clásico de las películas de Rocky, ayuda a entrar "en clima" antes de cada pelea. Rocky le gana por knock out a cualquier otro juego del género, y se nota.

OTROS DESTACADOS

Estos son de los que no ganaron, los mejores en su categoria:

Arcade	Panzer Dragoon Orta	Automovilístico	SEGA GT 2002
Aventura	Shenmue II	Juego Online	Unreal Championship
Deportivo	FIFA 2003	Plataformas	Blinx: The Timesweeper
Pelea	Mortal Kombat: DA	Juego de Rol	Phantasy Star Online
A.P.P.	TimeSplitters 2		

1 Capcom VS SNK Millenium Fight 2000 Pro

La casi extinta PSX sigue sacando joyas de este calibre, gracias a las gracias (ja!) de esforzados programadores como los de Capcom, quienes lograron esta perfecta conversión, conservando todos los personajes, movimientos, especiales, y sobre todo, gráficos. Después de haber jugado la versión de Dreamcast, verlo correr de esta manera en la vieja y querida consolita gris, nos para los pelos de la nuca. La PSX tiene una gran colección de juegos de pelea 2D, y les aseguramos que cualquier fanático debe conservar esta joyita en su biblioteca de clásicos.



2 Gundam Battle Assault 2

No hay con que darle. Los mejores juegos de pelea se están quedando en la PSX, no por gusto de la gente, sino por las capacidades de la consola.
Esta vez la pelea de robots de semejante calibre se da de una forma suave, y a la vez violenta, ya que los gráficos del juego resaltan el tamaño de estos colosos, pero a la vez esto tiene un movimiento sumamente natural, con animaciones dignas de titulos como Guilty Gear o King of Fighters. De esta manera tambien es suave el control, que se traduce en el movimiento de estos robots, sin tener que sacarle callos al dedo. Con unos graficos hermosos (2D con fondo 3D) Gundam Battle Assault 2 es algo diferente en el genero.



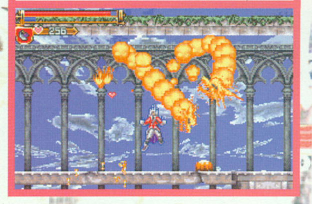
3 Tony Hawk's Pro Skater 4

La nueva versión de esta clásica serie es sin duda uno de los mejores juegos del año para esta plataforma. A la espectacular jugabilidad que es característica de los juegos de Tony Hawk, esta nueva versión le añade misiones, muchísimos trucos y power-ups nuevos, una mayor cantidad de desafíos, un incremento en el nivel de dificultad, y una cierta mejora en los gráficos. Tony Hawk's Pro Skater 4 es una muestra muy clara de que, cuando se quiere, todavía se le puede sacar el jugo a nuestra querida PSX, y producir un título más que digno. Como siempre, Neversoft y Activision O2 cumplen con creces.



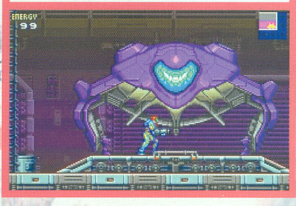
1 Castlevania: Harmony of Dissonance

La familia Belmont no se queda nunca quieta, y no es extraño, ya que el regreso del Vampiro mas celebre de toda la historia pende sobre las cabezas de su apellido maldito.
Al igual que su entrega anterior, Castlevania: Circle of the Moon, que podría haber sido tranquilamente el juego de aquel año si no fuera por el Advance Wars, Harmony of Dissonance nos trae todas las pericias que supimos apreciar desde que aquel grupo de Konami nos presento el clásico Simphony of the Night para PSX.
Trabajando con la misma jugabilidad, los programadores nos cambian los elementos con los que los personajes luchan en el juego, por lo que la saga vive en un estado de renovación constante, algo que muy pocos desarrolladores pueden hacer con sus franquicias.



2 Metroid Fusion

Que se puede decir. Al Metroid se lo ama o se lo odia. Pero como para asegurarse los favores de todos los fanáticos, Nintendo preparo también esta versión 2D para todos aquellos (que personalmente no conozco) que no supieron apreciar el Metroid Prime. Metroid Fusion es un típico juego de la saga, con el agregado de una historia mas que interesante y sólida, algo de lo que carecía la serie. Con un par de movimientos nuevos, Samus regresa a sus orígenes en esta continuación directa del Super Metroid (al contrario de Metroid Prime, que cuanta mas bien como una precuela). Todos los elementos de los anteriores juegos están ahí, y con eso basta para describir que tan grandioso es este juego.



3 Super Monkey Ball Jr

Sega nos sorprendió al anunciar que pensaba sacar este clásico juego de puzzle en la portátil. Todo el mundo pensó que la posible adaptación se parecería mas bien al Marble Mandes, pero Sega decidió intentarlo por el lado difícil, y digamos que le salió mas que perfecto. Super Monkey Ball Jr es completamente 3D, y es lo mas parecido a la versión de consolas mayores que se puede ser. El juego tiene todo, e incluso mas. Lo único notable es la falta de control analógico, que es mas que necesario para lo sensible que es el juego. Pero gracias a que los desarrolladores piensan en todo, se puede acelerar o disminuir los movimientos con los botones. Eso, mas un montón de minigames que valen tanto como el juego principal, no legan una jugabilidad infinita en un juego excelente.



SORPRESA

Qué sorpresa que resultó ser este "juego" y mega éxito, a este momento a nivel mundial. No sólo millones de personas pierden horas y horas por día, mejorando sus casas y consiguiendo nuevas tareas para hacer. Sino que Nintendo, gracias al eReader -un aparatito que se conecta al Game Boy Advance- y unos sobres con tarjetas que se escanean dicho aparato y agregan ítems, música, juegos y miles de cosas más, lo hacen prácticamente infinito. Si no lo tienen, CORRAN a comprarlo.

ANIMAL CROSSING -GC-

DECEPCION

Un juego del que se esperaba mucho, y terminó entregando muy poco. Tras haber disfrutado de la gloriosa versión de los arcades, creímos que nuestro ninja favorito, llegaría a la PS2 para volver a alegrarnos con nuevas aventuras, esta vez en un universo 3D. Pero Shinobi es un juego aburrido y tedioso, con escenarios largos y lineales, y enemigos que se repiten hasta el cansancio. Por si fuera poco, la "bufanda" de Hotsuma causa todo tipo de problemas de clipping. Una lástima.

SHINOBI -PS2-

PEOR JUEGO

Como diría Dolina, la escondida es un juego en vías de extinción. si es que ya no está extinguida del todo. O sea, que que le puede quedar a un juego que se trate, básicamente, de jugar a la escondida entre ratones en una consola de última generación. La respuesta: Nada. El juego es un insulto a la consola. La premisa es estúpida, y hasta existe una versión de la escondida para Atari 2600, que era más divertida que esta bosta, y encima Multiplayer. Una Basura de aquéllas, bah...

SNEAKERS -XBOX-

Juego del año 2002 según Next Level

Metroid Prime



Samus Aran hace su regreso triunfal en un juego que es una obra de arte. Metroid Prime quizás sea la mejor conversión de la historia de un juego originalmente en 2D, al 3D. Gracias a la habilidad de Retro Studio, el juego se controla, se ve, y se siente, como las aventuras que nos viene presentando la saga desde su primera versión de NES. Este plataformas disfrazado de FPS también nos plantea nuevas formas de juego, muy originales; la sensación de movilidad, como los saltos, es muy natural, algo nunca logrado en un juego con esta perspectiva. Además, el control se adapta perfectamente, y a medida que nos internamos en el juego, mas y mas elementos se añaden a nuestra movilidad. Los gráficos son increíbles. Tras un bache de ocho años sin ningún Metroid, la serie merecía un regreso como éste. Sinceramente, nos sacamos el sombrero ante Nintendo, y la forma en que cuida sus mejores franquicias.

Juego del año 2002 según lectores

Grand Theft Auto: Vice City



El preferido de los lectores de este año, realmente tiene con qué encaramarse en esa posición. Grand Theft Auto: Vice City hace aportes sustanciales a todo lo que ya tenía de bueno GTA 3. Hablamos de la posibilidad de conducir motocicletas, lanchas, e incluso helicópteros, explorar el interior de numerosos edificios, una enorme ciudad para recorrer, asentada sobre tres islas distintas, y que nos recuerda muchísimo a la Miami de la clásica serie Miami Vice, y una ambientación típicamente "ochentera", con autos, vestimentas, y una banda sonora espectacular. Si a esto le sumamos los mismos gráficos, jugabilidad, dirección de arte, y posibilidad de hacer prácticamente lo que queramos de GTA 3, sin dudas nos encontramos ante un ganador indiscutible, que supo lograr la preferencia de los lectores en forma más que merecida. Sin lugar a dudas, es "un vicio".



¡Llegaron los Beyblade!

POWER ALL

SIEMPRE MAS

ENVIOS A DOMICILIO EN TODO EL PAIS

Reparamos todas las consolas y accesorios con total garantía. Presupuesto sin cargo. Atencion a comercios.



PLAYSTATION



SUPERMERCADO DEL USADO

En tiempos de crisis te damos una mano.
Traenos tu consola usada, tus juegos que ya no usas
y te lo compramos o canjeamos por productos nuevos o usados.
DE TODAS LAS MARCAS Y MODELOS. POWER ALL esta con vos.



XBOX



GAMECUBE













PLAYSTATION 2











GAMEBOY ADVANCE SP









COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.

AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PZA. ONCE) - CAP. FED. TELEFONO 4865-8178
EMAIL: CONTACTO@POWERALL.COM.AR - VISITANOS EN WWW.POWERALL.COM.AR
ABIERTO DE LUNES A SABADO DE 9 A 20 HORAS

FINAL FANTASY ORIGINS

PSOne
7.9

SQUARE/ELECTRONIC ARTS
GENERO: RPG
SIMILAR A: Final Fantasy Clásicos

Era graciosa la situación: estaba sentado cómodamente en mi cama jugando al Final Fantasy Origins, una remake del viejo sistema NES, en mi PS2. O sea, estaba ante un juego (juegos mejor dicho, porque Origins es un pack que incluye FFI y II) que no necesitaba ni siquiera un cuarto de la potencia de la consola en la que lo estaba haciendo correr. Sin embargo no era menosprecio lo que sentía por este nuevo lanzamiento de Square y Electronic Arts, sino todo lo contrario. Estaba contento, muy contento de poder disfrutar por fin de los comienzos de una de las sagas más gloriosas -y exitosas- de todos los tiempos. Les digo más: me animaría a decir que este lanzamiento es uno de los mejores de PSX en muuucho tiempo, y que se trata de una oportunidad que ningún seguidor del género debería pasar por alto.





El sistema de batalla era totalmente revolucionario para la época, imponiendo un standard que otros imitaron

Un comienzo de película

Los maestros de Square saben lo que su público quiere, saben que no es suficiente pasar un juego que hiciera historia de un sistema a otro más nuevo. Es por esa sencilla razón que se tomaron el laburito de hacerle a estos dos primeros Final Fantasy unas presentaciones dignas de competir con las de FFVIII, IX y X, aparte de varios cinematics intercalados a lo largo de todo el juego que quedarán por siempre grabados a fuego en nuestras retinas. También se cambiaron los temas musicales de presentación y cierre, y hasta se retocaron un poco los gráficos del juego.

En Final Fantasy I nos encontramos ante un grupo de cuatro aventureros, que son tomados por los legendarios héroes de la luz, según cuenta una vieja profecía. En Final Fantasy II somos un grupo de rebeldes que pelea contra las invencibles huestes del emperador, y un mago nos salva el pellejo justo cuando parecía que estaba todo perdido.

Aquellos que sepan ver más allá de los gráficos sencillos, el sonido y los efectos que se quedaron en el tiempo, descubrirá -como en mi caso- que estas historias, la trama de estos dos juegos, son atrapantes como pocas, y con un nivel de adicción que muy pocos juegos de rol actuales consiguen. Ya de por sí la variedad de armas, armaduras, ítems, clase de personajes, bestiario, hechizos de distintas escuelas de magia y largas horas de juego hace que Origins, más allá del tiempo, esté a la par o mejor que muchos otros títulos actuales del mismo género. Claro está que esta rosa viene también con algunas espinas escondidas: una música de fondo un tanto repetitiva, y las odiosas random battles, que en varias ocasiones logran sacarnos de quicio por venir una atrás de la otra con una diferencia de segundos. En todo lo demás -llámese controles, ventanas, sistema de juego y menús- incluso los más novatos en la materia se sentirán como panchos por su casa en un abrir y cerrar de ojos. ¿Qué más se puede pedir?

POR RODOLFO"FITO" LABORDE

MUY BUENO

LO MEJOR: Poder completar la colección
LO PEOR: Las Random Battles ¡Ahhhhh!
REJUGABILIDAD: Tal vez...
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. Vibration function: sí

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

0% 20% 40% 60% 80% 100%

SUPER BUBBLE POP

JALECO/RUNECRAFT

GENERO: Puzzle 3D
SIMILAR A: Klax + Colums



Jaleco, recientemente resucitada de sus cenizas, ha vuelto a la carga con este pseudo tetris, similar a los que estábamos acostumbrados hace unos años. En Super Bubble Pop tendremos a nuestro personaje, parado frente a una mesa, el cual lanza globos de colores según el orden en que le vengan. El objetivo es destruir todos los globos que hay en la mesa, formando columnas horizontales o verticales del mismo color. También podremos terminar los niveles de forma más rápida, juntando unas estrellas que se encuentran distribuidas entre las burbujas. Además de eso, nuestro personaje, que puede ser un robot, dos pibitos salidos de una nave, o dos personajes secretos, tendrá un poder especial, que se activará apretando un botón, cuando llenemos la barra de energía en forma de pera que se encuentra en la parte superior de la pantalla. Para variar un poco las cosas, el escenario nos tirará power ups, bloques que necesitan varios disparos para romperse, e items que nos proporcionan tiempo extra.
Los problemas del juego empiezan cuando nos damos cuenta de que sólo tiene un modo para un jugador, y uno para dos jugadores. Esta falta de opciones nos estanca en el mismo modo una y otra vez, algo que se podría haber solucionado simplemente agregando alguna que otra variante.
Los problemas siguen cuando el juego se vuelve injugable en ciertos momentos, ya que la cantidad de detalles que aparecen en la pantalla nos quitan por completo la concentración que requiere un juego de puzzles. Aparte de eso, la música a veces se torna medio pesada, a pesar de poder acomodar el orden de los temas como queramos.
En definitiva, un juego del montón más. Si éste juego representa el triunfal regreso de Jaleco, mejor se hubieran quedado en su casa...

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

GC	REGULAR	5.0
XBOX	REGULAR	5.0

LO MEJOR: Puzzles interesantes
LO PEOR: Interface muy confusa
REJUGABILIDAD: Si no te aburre, mucha
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Internet: no disponible

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% 20% 40% 60% 80% 100%

STREET FIGHTER ALPHA 3 UPPER

CAPCOM/CRAWFISH INTERACTIVE

GENERO: Lucha
SIMILAR A: La serie Street Fighter



Capcom nos venía prometiendo hace rato sacar un juego de pelea que valga la pena llevar en el bolsillo. El primer juego que lanzó no era más que el clásico Street Fighter reformado, y nos dejó con ganas de más. Tras su anuncio de que planeaba sacar el espectacular Street Fighter Alpha 3, muchos escépticos opinaron que la portátil no tendría la potencia para semejante juego, conocido también por partirle las muñecas a más de uno en los salones de arcades.
Pues bien, más allá superando toda expectativa, Capcom, junto a Crawfish Interactive, nos trae esta maravilla de bolsillo. Street Fighter Alpha 3 Upper es una grandiosa conversión, con los gráficos casi perfectos y toda la acción del clásico original. El juego cuenta con todos los luchadores que se encuentran en las versiones para las consolas mayores, e incluso tiene un par de personajes nuevos que no existen en ninguna otra versión. Y créanme, tener esa cantidad de peleadores para elegir en un juego portátil es algo asombroso.
La jugabilidad es excelente, los combos salen fluidos, y son fáciles de ejecutar. La única contra en ese apartado es que el juego originalmente requiere seis botones, pero gracias al método de apretar dos de piña, o dos de patada, para realizar el ataque medio, se soluciona, aunque cuesta un tiempo adaptarse a ese modo de juego (por qué Nintendo no le puso seis botones a la consola al estilo SNES, es todavía un misterio).
En cuanto a los modos de pelea, éstos también están recreados en su totalidad. Incluso tendremos el modo en el que luchamos en cooperativo de 2 luchadores contra uno, o el survival mode. Si bien algunos puristas notaron un pequeño recortecito por aquí o por allá (faltan algunas voces), este juego es uno de los que no pueden faltar en tu biblioteca si sos fanático del género.

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

GBA	EXCELENTE	8.7

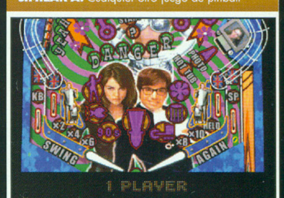
LO MEJOR: Una conversión similar al original
LO PEOR: Acostumbrarse al control
REJUGABILIDAD: A rolete
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2 (link, requiere 2 cartuchos)

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% 20% 40% 60% 80% 100%

AUSTIN POWERS PINBALL

WILDFIRE STUDIOS / TAKE 2 INTERACTIVE

GENERO: Pinball
SIMILAR A: Cualquier otro juego de pinball



El curro continúa, y esta vez le toca a Austin Powers vender su alma al diablo. Lo que la gente de Wildfire Studios nos propone para matar las ultimas tardes que le quedan a nuestra pequeña PSOne, es un pinball que, lo único que tiene de divertido es su pobre temática de Austin Powers (y eso, siendo generoso). El juego nos ofrece dos tablas, recreadas con la "facha" de las primeras dos peliculas de la serie, por lo cierto bastante completas, con todos los bumpers, rampas y misiones necesarias para recrear un pinball como la gente. Pero en cuanto a gráficos, sonido y jugabilidad, el juego se lleva unos cuantos puntos en contra. Por empezar, a la hora de lanzar la bola no se nos permite graduar la intensidad del lanzamiento, y el campo de visión que tendremos no abarcará toda la tabla de pinball, sinó que una pequeña parte de la misma que se desplazará junto a la bola, logrando que sea imposible apuntar correctamente hacia los objetivos. Además, los gráficos son muy borrosos, y notamos demasiado su naturaleza "acartonada", y hasta el sonido es pobre. Lo peor es que estos no son defectos causados por la poca capacidad de la PSOne, sino que por la falta de voluntad de los programadores. Qué les puedo decir, sólo apto para fanáticos extremos de las películas.

POR: ALEJANDRO NIGRO

PSOne	REGULAR	5.0

LO MEJOR: Si sos fana, Austin Powers
LO PEOR: El campo de visión es frustrante
REJUGABILIDAD: Esa es la idea, aunque no resulta
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. Vibration Function: sí

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% 20% 40% 60% 80% 100%

THE HOUSE OF THE DEAD III

XBOX

7.0

WOW ENTERTAINMENT / SEGA

GENERO: Shooter con pistolita
SIMILAR A: Virtua Cop II

Por fin pudimos probar la Blaster de Xbox, nada más y nada menos que con la tercera entrega de la serie The House of the Dead. El juego continúa la misma línea de los anteriores, convirtiéndose más en una actualización que en un juego por separado, aunque uno está acostumbrado a encontrar en la serie un juego divertido, aunque sin demasiadas innovaciones.
A pesar de esto, The House of the Dead III (HOTDIII) tiene algunos elementos que intentan trazar diferencias con respecto a los anteriores, aunque en definitiva termina sin despegarse del resto. Aquéllos que tuvieron la oportunidad de jugar las anteriores entregas, sabían de lo importante que era colocar disparos en la cabeza, ya que si lográbamos decapitar a los enemigos, éstos sucumbían de manera más rápidamente. Pues bien, en HOTDIII eso ha sido cambiado, ya que ahora tendremos que encargarnos de eliminar definitivamente a cada enemigo, y no servirá quitarles sus inútiles cabezas, ya que nos atacarán igualmente, decapitados o no. Por otro lado, atrás han quedado los power ups que encontrábamos dentro de cajas, o mejores armas. Ahora, sólo encontraremos unas monedas doradas y platea-das, que servirán solamente a efecto de brindar un mayor puntaje. Lo único que se mantie-ne, son la escenas donde debemos rescatar a nuestro compañero, en este caso, recibiendo un punto de energía si logramos evitar que los zombies lo alcancen.
El apartado técnico también ha sufrido ciertas modificaciones, sobre todo en cuanto a su engine gráfico, que ha sido mejorado, con unos gráficos muy buenos, que muestran los desmembra-mientos con la mayor claridad.
La historia no es muy rebuscada: nuestros personajes son Lisa Rogan, y G, aquél que apareciera en la segunda parte. Ellos deben internarse en un laboratorio abandonado y repleto de extrañas criaturas mutadas genéticamente, buscando al padre de Lisa, quién parece tener algo que ver con todo esto, aunque eso no está muy claro. Y esa es una de las fallas del juego: no saber nunca contra quién estamos luchando, dedicándonos simplemente a recorrer los niveles, que intentan engañarnos, otorgándonos la posibilidad de elegir el camino a seguir, pero que al final terminan por mostrar la hilacha, y esa selección de niveles, tan sólo nos deja elegir el orden en que deseamos realizarlos, eliminando toda ilusión de rejugabilidad que presentaba el juego a primera vista.
Uno de los aspectos más interesantes, es la opción que presenta HOTDIII de jugar a la segunda parte completa, una vez que logramos terminar la tercera. Cuando accedemos al menu de la segunda parte, disputaremos un pequeño minijuego, en el cual obtendremos power ups para utilizar en House of the Dead II, los cuales podrán ser elegidos en grupos de dos cuando accedemos al modo original.
Mas allá de todo lo mencionado, el juego continúa fiel a su historia, ofreciendo acción frenética, con muchas tripas para desaparramar, y con un gameplay que se ajusta perfectamente al pad de la Xbox, para aquéllos que no dispongan de una Blaster. El modo multiplayer es excelente, aunque es muy fácil confundirse con las miras en pantalla, además que la dificultad se acrecienta de manera notable cuando decidimos combatir con un amigo al lado, por lo que puede significar un reto terminar el juego de a dos... claro que siempre está la posibilidad de ponerlo en "very easy"...
Era una verdadera lástima tener la pistola de Xbox tirada en un cajón, sin poder usarla en ningún juego. Por suerte pudimos probar The House of the Dead III, aunque creo que es hora de que las empresas se pongan un poco más las pilas y saquen juegos para Xbox que justifiquen la compra de estos aparatejos.



Gordo, ¡Por favor, pará con el contrabando de mondongo!





Aunque no tengan cabeza, igual pueden atacar...

POR ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

MUY BUENO

LO MEJOR: La acción constante
LO PEOR: Resulta demasiado corto
REJUGABILIDAD: Sí, por el hecho del que cuando lo terminamos nos habilita The House of the Dead II
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Light Gun

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0% 20%		40% 60%		80% 100%

EXTREME GHOSTBUSTERS: THE ULTIMATE INVASION

LSP GAMES / SIMILIS

GENERO: Shooter de tiros
SIMILAR A: Time Crisis



En esta ocasión, me tocó analizar un título que no es ni más ni menos que un clon de Time Crisis, aunque no por ello signifique que tiene que ser bueno. El juego está inspirado en la serie animada de televisión, lo que ya de entrada le quita puntaje, porque no podemos comparar a los personajes de la película con los de la patética serie. El desarrollo es tan simple como avanzar automáticamente, montados en rieles por los escenarios, parando a cada rato para deshacernos de una horda de fantasmas que intentarán arrojarnos bolas de ectoplasma, que más bien parecen pelotitas de algodón. Y tampoco se tomen en serio lo de horda, porque si bien los fantasmas aparecen constantemente, tan sólo serán de dos tipos diferentes, uno más pobre que el otro, por lo que es más que probable que al cabo de unos minutos, terminen detestando a cada uno de ellos. Al final de cada nivel, tendremos que vérnoslas con algún que otro jefe, que no presentará demasiado problema si nos limitamos a escondernos y disparar. El gran problema de Extreme Ghostbusters, es que resulta monótono, después de un tiempo de juego, digamos... después de los primeros 2 minutos. Y para empeorar aún más las cosas, cada nivel se repite en interminables etapas, que ponen a prueba nuestra capacidad de tolerancia. La acción... ehhhh.... perdón, creí que este tipo de juegos tenían que tener acción, pero parece que Extreme GhostBusters es la excepción a la regla. Si este juego no es capaz de curar tus problemas de insomnio, de seguro nada lo hará.

POR : ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

PSOne | **MUY MALO** | **2.2**

LO MEJOR: Los gráficos (hahahaha)
LO PEOR: Los nombres de los personajes
REJUGABILIDAD: Ni dormido
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Light Gun. Vibration Function: sí

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0% 20%	40%	60%	80%	100%

LEGO ISLAND XTREME STUNTS

LEGO MEDIA / ELECTRONIC ARTS

GENERO: De todo un poco.
SIMILAR A: Una mezcla de GTA, Sokoban, Tony Hawk Pro Skater, Super Mario, etc, etc, etc.



A primera vista, LIXS parece un juego patético, uno de esos títulos donde simplemente se han limitado a copiar fórmulas anteriormente exitosas. Pero sin embargo, y aunque es precisamente esto que acabo de mencionar, LIXS sorprende y divierte a cada rato. Ver los numerosos plagios que han realizado para definir todo el escenario donde podremos movernos, no puede menos que arrancarnos carcajadas a cada paso que damos.

A lo largo de toda la isla, nuestro personaje podrá andar en patineta al más puro estilo Tony Hawk Pro Skater, realizando incluso acrobacias y grinds. Podremos manejar cualquier vehículo, incluyendo esto a botes, motos de agua, helicópteros y aviones, aunque para acceder a los diferentes tipos de vehículos, tendremos que conseguir la correspondiente licencia, como si de algún Gran Turismo se tratara. A todo esto, tenemos que sumarle las pruebas de conducción que emulan juegos como Stuntman, y que constituyen el principal aspecto del juego. Además, en las diferentes submisiones que encontraremos, el juego nos transportará por las plataformas, colección de tarjetas de personajes famosos del mundo Lego, o incluso clásicos como el Sokoban. Es una lástima que el título esté pensado exclusivamente para niños, por lo que el nivel de dificultad es excesivamente escaso para aquellos que nos quedamos con ganas de jugarlo un ratito más. En definitiva, LIXS es un título ideal para compartir con niños, aunque no se descuiden, porque si lo juegan unos minutos, pueden terminar por engancharse más que cualquier chico.

POR: FAREH

PS2 | **MUY BUENO** | **7.9**

LO MEJOR: La variedad de modalidades de juego
LO PEOR: Es muy fácil
REJUGABILIDAD: Bastante
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. VF: sí

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0% 20%	40%	60%	80%	100%

RESCUE COPTER USA

AQUA SYSTEM / CONSPIRACY ENTERTAINMENT

GENERO: Simulador
SIMILAR A: Otros juegos de helicopteros



Para sacarse un poco de la boca ese feo gustito que últimamente nos está dejando la pequeña e inmortal PSOne nos llega este simulador de helicópteros de rescate, que a pesar de no ser el colmo de la originalidad, es lo suficientemente entretenido como para dedicarle unas cuantas horitas. Como muchos podrán imaginar, el juego consistirá en sobrevolar con nuestro helicóptero todo tipo de localidades con el fin de llevar a cabo misiones de rescate, apagar incendios, transportar algún que otro cargamento, y cosas por el estilo, a la vez que corremos en contra del cronómetro. Incluso podremos optar entre diversos modelos de helicópteros que se nos irán habilitando con el correr de las misiones. Lamentablemente, el juego presenta fallas en algunos aspectos, fallas que últimamente parecen estar muy de moda: incómodos controles y pésimas cámaras. Estos, para peor, son elementos sumamente importantes a la hora de maniobrar un helicóptero, y sobre todo si se trata de una misión de rescate. De todas maneras Rescue Copter no deja de ser un título recomendable si te gusta esta clase de juegos. Es cierto, la vieja "Play" seguramente ha visto tiempos mejores, pero en medio de toda esta "depre" por la que está pasando, un fichín como éste no viene mal para levantar un poco el ánimo.

POR: ALEJANDRO NIGRO

PSOne | **BUENO** | **6.3**

LO MEJOR: Los gráficos zafan bastante
LO PEOR: Las cámaras y los controles son frustrantes
REJUGABILIDAD: Poca
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. VF: sí

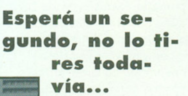
Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0% 20%	40%	60%	80%	100%

APEX

XBOX **6.9**

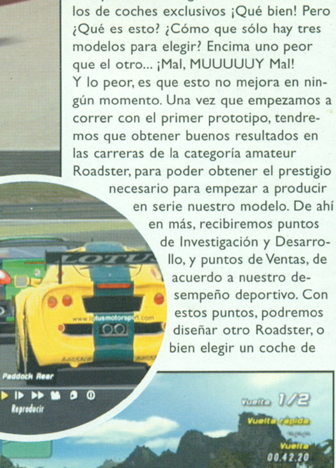
MILESTONE STUDIOS / INFOGRAMES
GENERO: Carreras
SIMILAR A: Sega GT 2002

Hace ya bastante tiempo meses que aquellos fanáticos de los juegos de carreras podemos disfrutar de títulos de categoría en este género. Constantemente están saliendo al mercado juegos, y aunque ninguno logra igualar el nivel demostrado por el mítico Gran Turismo 3 A-Spec, muchos son lo suficientemente buenos como para hacer que pasemos horas y horas pegados al pad de nuestra consola favorita. Esta vez le tocó el turno a Apex, uno que venía prometiendo hace mucho ser aquél que destronaría a GT3, mostrando unas imágenes que nos deslumbraban cada vez que osábamos mirarlas. Los gráficos que prometía Apex, eran lo más cercano a ver una carrera por la tele que habíamos visto en nuestra vidas. Por supuesto que el juego no sería sólo gráficos, y estaría acompañado de un sonido soberbio, una jugabilidad perfecta, una IA ultra realista, y, por sobre todas las cosas, un modo de juego en el cual podríamos fundar nuestro propio imperio automovilístico, otorgándonos la posibilidad de crear nuestra propia empresa automotriz, diseñar modelos exclusivos, y venderlos en el mercado. ¿Qué más querés? ¡Agarrá ese GT3 y tiralo a la basura!



Esperá un segundo, no lo tires todavía...

Ni bien puse el DVd en la Xbox, asistí a una intro deliciosa, exquisita en cuanto a diseño y edición, lo que sirvió para hacer que me acomode en la silla, dispuesto a pasar largas horas sin parar siquiera para ir al baño.
Llegó el menú, y me sorprendió la simpleza de sus opciones, pudiendo elegir simplemente entre el modo Arcade (donde correr carreras rápidas o contra un amigo), y el modo Dream, aquél donde podríamos diseñar nuestros propios vehículos, por lo que no dudé en entrar al modo principal. Luego de una cinemática, nuestro mecánico personal nos dice que podremos empezar a construir nuestro primer prototipo ¡Qué bien! Pero también nos dice que ha encontrado unos planos, con modelos preconstruidos entre los cuales elegir aquél en el que basaremos el diseño del nuestro ¡Qué mal! Y bueh... por lo menos, podremos elegir entre varios modelos de coches exclusivos ¡Qué bien! Pero ¿Qué es esto? ¿Cómo que sólo hay tres modelos para elegir? Encima uno peor que el otro... ¡Mal, MUUUUUY Mal!
Y lo peor, es que esto no mejora en ningún momento. Una vez que empezamos a correr con el primer prototipo, tendremos que obtener buenos resultados en las carreras de la categoría amateur Roadster, para poder obtener el prestigio necesario para empezar a producir en serie nuestro modelo. De ahí en más, recibiremos puntos de Investigación y Desarrollo, y puntos de Ventas, de acuerdo a nuestro desempeño deportivo. Con estos puntos, podremos diseñar otro Roadster, o bien elegir un coche de una categoría superior, como ser un Sportscar, un Supercar, o un Dreamcar. Igual no se ilusionen, porque en cada una de estas categorías, la historia se repite, pudiendo elegir únicamente entre algunos modelos prediseñados. Como para darle un poco más de vida a la cosa, el juego nos presenta una serie de adorables personajes con los cuales ir entablando relaciones. Todos ellos trabajarán a nuestras órdenes, e irán apareciendo a medida que logramos



Modelo de daños sólo para nuestro coche... Puajjj





No se dejen guiar por lo que ven sus ojos. En Apex se aplica más que nunca el refrán que reza "No todo lo que brilla es oro". Seguro que el juego tiene los mejores gráficos que jamás hayas visto, pero eso no significa que se pueda dejar el resto de lado.

expandir nuestra empresa.
Luego de ese cross directo al mentón, no me quedaron muchas expectativas, tan sólo ver si las carreras eran tan buenas como se había prometido. Y choqué de vuelta contra el guard-rail...
Antes de la luz verde, uno no puede dejar de babear con los increíbles gráficos que presenta Apex, dudo mucho que algún juego haya alcanzado alguna vez el nivel de detalle que posee. Cada modelo de auto recrea fielmente a su contraparte en la vida real, y en los escenarios se han cuidado hasta los detalles más pequeños. Los efectos de luces y reflejos que posee, hacen que lo que vemos en pantalla parezca una transmisión televisiva más que un videojuego.
Sin embargo, una vez que la carrera ha comenzado, Apex empieza a sobrecalentarse, mostrando varios defectos. Para empezar, las primeras revoluciones sirven para hacernos notar lo horribles que son sus efectos sonoros, si es que pueden llamarse "efectos sonoros". Porque en realidad no son más que un rejunte de efectos genéricos usados para tal fin. Y se nota... Cuando chocamos contra otro coche, no importa lo fuerte que sea el impacto, o donde se realice el mismo, siempre obtendremos el mismo sonido chatarrero. A eso, súmenle una música patética. Mejor me quedo con los efectos del viejo y querido Out Run...
Para seguir con los palos, pasemos a la jugabilidad, que sería decente, e incluso buena, a no ser por esa tediosa forma que tiene Apex de mantener la tensión en las carreras, haciendo que sea extremadamente sencillo alcanzar la segunda o primera posición, y a la vez, que sea igualmente difícil mantener esa ubicación, gracias a un modo de juego, mediante el cual se regula la velocidad a la que van nuestro oponentes, acelerándolos o frenándolos para asegurar que todo el pelotón de coches circule uno tras otro.
La física es poco menos que desastrosa. Aunque los oponentes no manejan "sobre rieles", y realizan diferentes trazados sobre un mismo circuito, teniendo en cuenta a sus competidores, resulta imposible desplazarlos, por más que los choquemos de frente a 200 Km/h. De la misma manera, el modelo de daños, ha sido implementado de una forma bastante decente, aunque nunca podremos presenciar desprendimiento de partes, o rotura de las mismas. Tan sólo tendremos que conformarnos con ver unas cuantas abolladuras, o un paragolpes trasero que raspa contra el asfalto, largando chispas... Y olvídense de intentar romper los coches de los oponentes, ya que por alguna de esas misteriosas razones que llevaron a los programadores a olvidar aspectos básicos en todo juego de carreras, los oponentes cuentan con un modelo de daños extrañísimo para sus vehículos, y casi siempre llegan intactos a la línea de meta, por más que los hayamos chocado de frente. Intolerable...
Todos sabemos que no existe mayor desilusión para un jugador, que venir siguiendo ansioso el desarrollo de un juego que promete ser la masa, y, al momento de poder probar la versión definitiva del mismo, ver que todo lo prometido se ha quedado en eso, sólo promesas.
Eso es justamente lo que sucedió con Apex, un juego que podría haber sido excelente, o incluso un clásico, pero que merced a lo prometido, generó tan altas expectativas, que no nos queda más remedio cobrarnos tantas ilusiones destrozadas, y castigarlo duramente, como de seguro se merece.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

BUENO

LO MEJOR: Gráficos INCREIBLES
LO PEOR: Física mediocre. Sonido impresentable Una idea original tirada al tacho
REJUGABILIDAD: A rolete
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. VF: sí. HDTV: sí. Dolby Digital: sí

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

ATV QUAD POWER RACING 2

PS2	GC	XBOX
8.2	8.2	8.2

ACCLAIM

GENERO: Carreras de cuatriciclos
SIMILAR A: ATV Off Road Fury

Sin lugar a dudas, si había un género que estaba necesitando un buen exponente, ése es el de las carreras de cuatriciclos. En este tipo de juegos, los "mejorcitos" eran los ATV Off Road Fury 1 y 2, pero aún así, eran juegos que con esfuerzo llegaban a los siete puntos y medio, divirtiendo, pero sin ofrecer todos aquellos elementos que les asegurarían un lugar de privilegio en nuestra colección. Por suerte, ATV Quad Power Racing 2 (ATVQPR2) llega para ocupar ese lugar vacío, ofreciendo calidad y, sobre todo, diversidad. La temática es simple: agarrar un cuatriciclo, y prepararse para disputar alguno de los eventos a nuestra disposición. El juego nos presenta la posibilidad de iniciarnos con un sencillo tutorial, en el que aprenderemos a mover nuestro rodado, y a realizar piruetas con el mismo. Una vez que le hayamos tomado la mano, podremos embarcarnos en una competencia por los más diversos parajes, en busca del título de campeón de la categoría. Hay que hacer mención del hecho de que podemos crear nuestro propio personaje, e ir elevando sus stats en base a nuestro desempeño, o si no, optar por elegir a alguno de los pilotos que trae el juego, muchos de los cuales pertenecen realmente al mundo de los campeonatos oficiales de carreras de cuatriciclos. Por otro lado, también las motos resemblan sus cntrapartes en la vida real, pudiendo manejar modelos como el Banshee, o el Blaster, por ejemplo. Las carreras no difieren de lo que ya hemos visto en el género, teniendo que prestar atención en todo momento al movimiento del rodado, intentando que el mismo circule con suavidad sobre el terreno. En este punto, ATVQPR2 incorpora una característica muy al estilo Road Rash, y es que cuando un cuatriciclo se nos pone a la par, podremos colocarle una patada en el mentón, lo que nos dejará el camino libre. Con cada pirueta que realicemos, iremos llenando una barra de energía, la cual se constituirá en una especie de nitro, que nos ayudará a desarrollar más velocidad, con la cual lograr mayores alturas, y hacer mejores trucos, lo que nos llenará aún más la barra, etc, etc, etc.



Los modelos de cuatriciclos serán conocidos para los fanáticos

Pero además de las carreras clásicas, ATVQPR2 nos permite competir en una serie de competencias, las cuales transcurren en parques cerrados, y se dividen en: Competencias de Piso, en las que tendremos que efectuar pruebas de conducción, y Competencias de Torre, que nos harán realizar pruebas al más puro estilo Trial. Por si esto fuera poco, existe otro modo de juego, el Freestyle, en que tendremos que transformarnos en pseudo-Tonys, y así intentar hacer los mejores trucos, como si estuviéramos sobre una patineta.

El modo Trial pondrá a prueba nuestro dominio sobre cuatro y dos ruedas

En todas estas modalidades, obtendremos medallas de oro, plata o bronce, de acuerdo a nuestro rendimiento. Dicho desempeño también nos posibilitará destrabar cuatriciclos y pilotos ocultos, aunque nada se compara con ver nacer y progresar a un piloto creado por nosotros mismos.

El apartado técnico de ATVQPR2 es sencillamente impecable. El juego cuenta con unos gráficos soberbios. Los modelos de los cuatriciclos están muy bien realizados, aunque pienso que quizás se podría haber prestado un poco más de atención a los pilotos. Los escenarios también continúan con la misma línea de los gráficos, siendo muy variados, y obligando al jugador a memorizarse cada trazado, ya que de lo contrario siempre terminaremos yéndonos de mambo en alguna curva o salto. El sonido es correcto, con unos efectos sonoros muy buenos, que lamentablemente se ven opacados por una patética banda sonora, compuesta por muchas "banditas" de trash rock y punk semejantes a Green Day o Blink 182, lo que en primera instancia puede resultar agradable, pero al final termina siendo muy repetitivo, ya que en total no son más que siete.

Sin mayores diferencias entre la versión de una u otra consola, este juego es la excusa perfecta para aquellos que busquen divertirse a más no poder, y disputar las mejores carreras de cuatriciclos que puedan encontrar. Si ese es tu caso, entonces te aconsejo que le pegues un vistazo a ATV Quad Power Racing 2.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

EXCELENTE

LO MEJOR: La física y el trial
LO PEOR: La dificultad retorcida
REJUGABILIDAD: Mucha
ESPECIFICACIONES: Xbox: 1 a 4 jugadores. PS2: 1 a 2 jugadores. GC: 1 a 2 jugadores. Vibration Function: sí

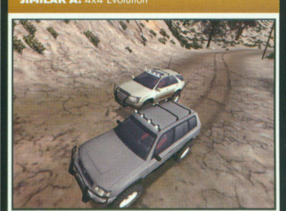
Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

0% 20% 40% 60% 80% 100%

4X4 EVO 2

TERMINAL REALITY / GATHERING OF DEVELOPERS

GENERO: Conducción de 4x4
SIMILAR A: 4x4 Evolution



Esta segunda parte llega a las consolas con un poco de retraso, siendo un juego cuya versión para PC apareció en las primeras semanas del año pasado. Esto resulta extraño, al ver que dicha demora no tuvo razón alguna de ser, dado que el juego es un port idéntico al juego de PC. Pero veamos qué tiene para ofrecer 4x4 Evo 2...
El juego conserva la misma temática de su predecesor, es decir, disponer de las mejores 4x4 del planeta, y disputar así competencias a campo traviesa a bordo de estos lujosos vehículos. Lo bueno de esto, es que podremos optar por una interminable cantidad de modelos de camionetas, cerradas o abiertas, 4x2 o 4x4, japonesas o americanas. La principal diferencia de esta segunda entrega, pasa por un modo de juego en el cual tendremos que realizar diferentes misiones en distintos escenarios, las cuales son en su mayoría de salvataje, y que componen lo que se podría definir como el modo Career. Pero además de esto, 4x4 Evo 2 sigue siendo igual de aburrido que la primera parte, y, para peor de males, los programadores no consideraron necesario incorporar en esta entrega un modelo de daño. Algo que en la primera parte constituyó un serio error, y que en esta segunda, se transforma en la excusa perfecta para dejar este título durmiendo en las bateas.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

PS2	REGULAR	5.9
GC	REGULAR	5.9
XBOX	REGULAR	5.9

LO MEJOR: Poder comprar las mejores camionetas del planeta, y armarlas a nuestro gusto
LO PEOR: La falta de un modelo de daño
REJUGABILIDAD: Por lo menos tiene algo
ESPECIFICACIONES: 1 a 2 jugadores. VF: sí

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% 20% 40% 60% 80% 100%

JAMES CAMERON'S DARK ANGEL

RADICAL ENTERTAINMENT / SIERRA

GENERO: Acción cuadrada
SIMILAR A: Cualquier Fighting Force



James Cameron incursionó hace poco en la TV, con una serie denominada Dark Angel, en la que un grupo de niños eran manipulados genéticamente como proyectos de guerra. Pero una de esas niñas escapa, y ahora vaga por el mundo en busca de su pasado. Muchos critican a Dark Angel, marcándola como como un claro plagio a Cyber Six, una historieta argentina. En un intento más por mostrar que el producto es mejor de lo que parece, la gente de Sierra, nos entrega un juego de acción pura, que, al final de cuentas, termina siendo tanto o más mediocre aún que la serie de TV que transmite la señal Fox. Podríamos definir a Dark Angel como un Final Fight para un sólo jugador, en el que tendremos que recorrer interminables escenarios, utilizando nuestros puños y piernas (y de vez en cuando, algún arma) para dejar fuera de combate a los enemigos. Lo "diferente" del juego, pasa por recolectar elementos como llaves o encendedores, que nos servirán para continuar el camino. Lo más lindo del juego, son los movimientos de nuestra heroína, muy "a lo Matrix", y de hecho divierten, por lo menos durante los primeros 15 minutos. Si por lo menos se hubieran tomado el trabajo de que Jessica Alba estuviera igual...
En definitiva, Dark Angel no es una compra recomendable para nada, a menos que sean fanáticos de la serie. No, me corrijo... ni siquiera siendo fanáticos de la serie se lo compren.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

PS2	MALO	4.1
XBOX	MALO	4.1

LO MEJOR: Los movimientos de Max
LO PEOR: Niveles interminables, poca variedad
REJUGABILIDAD: Ni un poquito
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. Vibration Function: sí

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% 20% 40% 60% 80% 100%

FURIOUS KARTING

BABYLON / INFOGRAMES

GENERO: Carreras
SIMILAR A: Super Mario Kart



No existen demasiados juegos de karting para consolas, y menos aún, si esa consola es la Xbox. Furious Karting intenta atrapar, mezclando la adrenalina de las carreras que exigen una conducción al límite, con elementos arcade al más puro estilo Super Mario Kart, otorgándonos la posibilidad de recolectar diferentes power-ups que nos ayudarán a deshacernos de los enemigos. Con respecto a nuestros oponentes, hay que mencionar que no presionan demasiado, y una vez que logramos obtener la punta, será muy fácil mantenerla tan sólo con conducir correctamente. Sin embargo, el tema está en llegar a esa primera posición, ya que los kartings son muy anchos, las pistas son más bien angostas, y los competidores no dudarán en cerrarnos el camino. Sin embargo, a pesar de lo desafiante que pueda parecer en un principio la dificultad, al cabo de unos minutos terminamos tomándole la mano. Una de las características más interesantes de la conducción, es la posibilidad que tendremos de controlar los movimientos del piloto por separado del karting. Por otra parte, los gráficos no son nada del otro mundo, y las pistas simplemente se asemejan a un rejunte de juegos del género. Aunque todo parece muy lindo a primera vista, y el juego presenta un pequeño argumento, como para engancharnos con las carreras, éstas terminan siendo muy repetitivas, y el interés en el juego se acaba enseguida, transformándose en aburrimiento. Una lástima.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

XBOX	BUENO	6.0

LO MEJOR: La adrenalina, los primeros 30 minutos
LO PEOR: Después se vuelve un tanto monótono
REJUGABILIDAD: Ninguna
ESPECIFICACIONES: 1 a 4 jugadores. Vibration Function: sí. Soporta Steering Wheel

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% 20% 40% 60% 80% 100%

THE SIMS

PS2

8.7

EDGE OF REALITY-MAXIS / EA

GENERO: Simulador

SIMILAR A: a… The Sims (doh!)

The Sims es un juego que no necesita presentación. Desde el lanzamiento de la versión original para PC, hace poco más de tres años, la franquicia lleva vendidas hasta la fecha nada menos que seis millones y medio de unidades, habiéndose convertido en la más popular de la historia. Y no sólo eso, sino que con el correr del tiempo, su popularidad, en lugar de disminuir, ha aumentado con cada expansión lanzada al mercado, las cuales hasta el momento suman cinco: Livin' Large, House Party, Hot Date, Vacation, Unleashed, y con una más en producción: The Sims Superstar. Por tanto, era lógico que semejante éxito fuera aprovechado al máximo, y al mismo tiempo, complacer a miles de usuarios de consolas, que miraban con envidia a los de PC por disponer de este fantástico título. Y qué mejor manera de hacerlo que lanzar a The Sims en versión para PS2, y próximamente, también para Xbox y Gamecube.

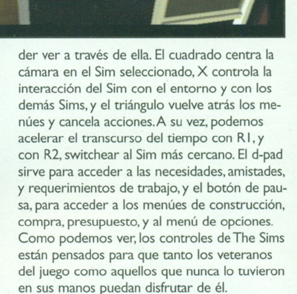
Por si vivís adentro de un termo, te contamos que The Sims, a grandes rasgos, es un juego en el que podemos crear un alter ego virtual, o incluso una familia entera, mudarlos dentro de una casa que nosotros mismos construimos en un barrio, y dedicarnos a la aventura diaria de vivir, haciendo que nuestros pequeños seres humanos virtuales coman, duerman, trabajen, se diviertan, e interactúen con otros miembros de la familia y con los demás habitantes del vecindario.

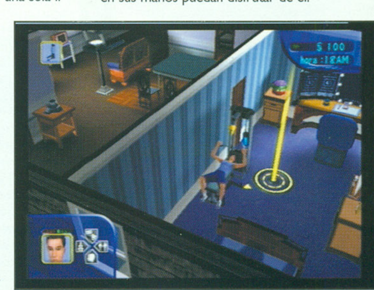


A ver adónde colocamos la máquina de hacer ejercicio...

El desarrollo y la interface

Para crear esta versión del juego para PS2, Will Wright contó con la ayuda de la gente de Edge of Reality. El principal desafío con el que se enfrentó el genio creador de Maxis, fue el de adaptar la interface del juego de PC al pad de la PS2, sin que se perdiera ni un ápice de la magia de la versión original. Para ello, Will dedicó junto al resto de su equipo semanas enteras a jugar a una amplia variedad de títulos para PS2, para acostumbrarse al Dual Shock 2, e idear una serie de variables que pudieran resultar intuitivas en una versión de The Sims para la consola de Sony, antes aún de escribir una sola línea de código del juego. Estas variables incluían la presión sobre los botones del pad, la velocidad del zoom, y la sensibilidad de los sticks análogos. Esta metodología de trabajo, consistente en perfeccionar los controles de un juego antesde comenzar realmente a trabajar en él, fue ideada por Shigeru Miyamoto, el cerebro detrás de los juegos de Mario. Y tras jugar a The Sims para PS2, se puede decir que la misma le resultó de maravilla a Will Wright. El juego posee una interface muy, pero muy intuitiva, que no tiene nada que envidiarle a la de PC, sino que se adapta de forma natural al pad, permitiéndonos realizar con éste todas y cada una de las acciones de las que dispone la versión original, y acortando de manera considerable la curva de aprendizaje. Los dos sticks análogos permiten rotar la cámara y mover el cursor, y el círculo colapsa cualquier pared que marquemos para poder ver a través de ella. El cuadrado centra la cámara en el Sim seleccionado, X controla la interacción del Sim con el entorno y con los demás Sims, y el triángulo vuelve atrás los menúes y cancela acciones. A su vez, podemos acelerar el transcurso del tiempo con R1, y con R2, switchear al Sim más cercano. El d-pad sirve para acceder a las necesidades, amistades, y requerimientos de trabajo, y el botón de pausa, para acceder a los menúes de construcción, compra, presupuesto, y al menú de opciones. Como podemos ver, los controles de The Sims están pensados para que tanto los veteranos del juego como aquellos que nunca lo tuvieron en sus manos puedan disfrutar de él.





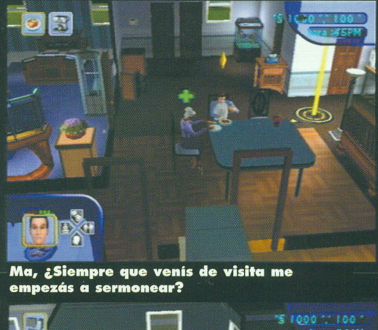
El menú de compra de objetos

Lo nuevo, lo clásico y las conclusiones

Lejos de tratarse de un vulgar port, en su paso a la PS2, The Sims incorporó varias novedades, así como algunas mejoras importantes. Una de las adiciones más importantes, consiste en una nueva modalidad de juego basada en misiones, y que hace las veces de un avanzado tutorial. Esta nueva modalidad, llamada "Get a Life", consta de 7 escenarios, en los cuales deberemos lograr cumplir varios objetivos por cada una de ellas. Por ejemplo, el primer escenario



A ver qué onda esta vecinita nueva...



Ma, ¿Siempre que venís de visita me empezás a sermonear?

A ver si me puedo hacer parecido...



¡Un poco de diversión nunca viene mal!

nos sitúa en casa de nuestra madre, y deberemos reparar su televisor para que pueda disfrutar de su novela favorita, así como hacer la cena sin incendiar la cocina, obtener empleo, y convencerla de que nos preste 800 $imoleons para poder independizarnos. Claro que lograr todo esto requerirá un largo rato, así como desarrollar en cierta medida nuestras habilidades mecánicas y culinarias. Una vez que logremos cumplir todos los objetivos, o al menos una parte sustancial de ellos, podremos pasar al siguiente escenario. De esta forma, con cada nivel iremos mejorando las habilidades y dotes de nuestro Sim, a la vez que vamos aprendiendo la mecánica del juego, y destrabamos objetos que luego podremos comprar en el modo de juego clásico de The Sims, el cual se habilita al ganar el modo Get a Life. A su vez, el juego incorpora dos modos multiplayer. En uno de ellos podremos competir con un amigo a pantalla dividida, para ver cuál de los dos logra efectuar tareas como cocinar o limpiar la casa en menos tiempo que el otro, aunque en sí, no se trata de algo muy divertido que digamos. Pero el modo cooperativo sí lo es: en él podremos repartirnos con quien nos acompañe las tareas del hogar, y la lucha diaria para lograr que en nuestra casa entre el dinero necesario para vivir, al mismo tiempo que hacemos que ambos Sims interactúen permanentemente y mantengan cubierta su necesidad de sociabilizar.

La novedad más notoria viene por el lado técnico: un engine completamente 3D, que lo hace lucir muchísimo mejor que la versión original, basada en meros sprites 2D. Tanto el vecindario como nuestros Sims, y todos los objetos que los rodean, están modelados en 3D, y lucen muy coloridos, y con buenas texturas y animaciones. Además, el nuevo engine permite generar efectos con infinitas fuentes de luz, así como sombras muy convincentes. El editor con el que creamos a nuestros Sims también se beneficia del nuevo engine. El mismo es completísimo, permitiéndonos elegir no sólo su personalidad y complexión física, sino también sus rasgos faciales, color de piel, ojos y pelo, forma de la cara, accesorios tales como aros, anteojos, bigote y barba, y además, posee una enorme variedad en cuanto a la indumentaria que nuestros Sims han de vestir. Por otra parte, el modo de juego clásico de The Sims no se diferencia del de la versión de PC, salvo, claro está, por el nuevo look que le da al juego el engine 3D. La jugabilidad es la misma de siempre. Podremos elegir a qué queremos dedicarnos de un menú de 10 diferentes profesiones que nos ofrece el juego, y en los modos de compra y construcción de nuestra casa, dispondremos de todos los objetos del juego original, más los incorporados por las expansiones Livin´Large y House Party. Y por si fuera poco, contaremos con algunos completamente nuevos, incluidos especialmente para esta versión, como por ejemplo el espejo CharisMaster, y una mesa de strip poker.

The Sims para PS2 constituye una notable mejora con respecto a la versión original, conservando todo lo que ésta siempre tuvo y la llevó a convertirse en un clásico, aparecida en PC hace ya tres años. Pero no se conforma con eso, sino que introduce unas cuantas mejoras y adiciones que son muy bien recibidas. Sin lugar a dudas, estamos ante un excelente juego, que tiene muchísimo para ofrecer, tanto en calidad como en diversión.

Un detalle curioso: dando vueltas por internet hay un patch para poder ver a tus Sims desnudos cuando se desvisten o se bañan. Teniendo una PC y un copiador, es posible hacer una copia backup del original, modificada para que nuestros Sims se vean tal y como los trajimos al "mundo". Como diría Fareh, "¡Sacrilegioso!".

POR: DIEGO "ERWIN" BOURNOT

EXCELENTE

LO MEJOR: Graficos, editor de personajes, jugabilidad
LO PEOR: Tiempos de carga, el modo competitivo
REJUGABILIDAD: Toda
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. VF: sí

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

T.C.'S GHOST RECON

PS2	GC	XBOX
7.5	8.0	8.5

RED STORM ENTERTAINMENT / UBISOFT
GENERO: FPS Tactico
SIMILAR A: Rainbow Six

Originalmente lanzado para PC hace un año, Tom Clancy's Ghost Recon alcanzó un cierto éxito, que permitió que lo portearan a las consolas (¿Tal vez sea por los montones de fanáticos del señor Tom Clancy?... ¡Nah!). Este FPS táctico es fiel a la línea "Clancy". Al igual que Splinter Cell, este juego se ubica en el futuro. Nos encontramos en el año 2008, y fuerzas de algunas ex repúblicas soviéticas han conquistado Moscú, dispuestas a derramar sangre si no se cumplen con sus deseos de retomar el antiguo régimen.
Por supuesto, los "Real American Hero", esas "action figures" de cartulina llamados norteamericanos, mandan uno de sus comandos de élite a restaurar la paz en la capital rusa. Este comando es uno de los mejor entrenados del mundo, y responde al nombre de Ghost Recon: los soldados fantasmas, que se mueven a lo Solid Snake sin ser descubiertos, a través de las malezas de los campos y las tundras siberianas, para traer la paz y la libertad al mundo.
Mas allá de la propaganda yanqui, la campaña single player cuenta con quince misiones, cuyo momento culminante coincide con la entrada al Kremlin de nuestros muchachos. Antes de enfrentar cada una de las misiones, una voz en off nos explica brevemente todos los objetivos a cumplir, y también nos señala un par de objetivos extra, de esos del estilo "Y, ya que estás..."



Como no van a estar molestos los rusos, si acá hace un frío bárbaro...

Casi todas las misiones se componen de los siguientes objetivos: matar a los terroristas, matar un poco más, seguir matando, rescatar a los rehenes, y volver a la zona de encuentro. Ah, y ya que estamos, matar. Eso sí, si lo jugamos en modo fácil, ni siquiera hace falta volver a la zona de encuentro (que es generalmente donde se comienza).
Al comienzo de las misiones deberemos asignar las tareas a cada miembro del equipo según la necesidad, aunque generalmente es más fácil utilizar la opción de asignación automática. Naturalmente, si somos puristas podemos obviar esa opción. Para realizar las misiones contamos con dos equipos, el Alpha Team y el Bravo Team. Cada equipo emplea tres hombres, que no se separan ni por casualidad. En cualquier momento del juego, podremos elegir comandar cualquiera de los miembros del team, mientras los otros nos brindan protección. Para controlar un poco más las cosas, tambien les podremos dar órdenes sencillas, que seguirán al pie de la letra. Aunque como soy yo en esta clase de juegos, generalmente la mitad de las bajas son culpa mía, ya que me irrito fácil si alguno no me hace caso 8). Pero bueno, asi es la vida del "Real American Hero". Lo único malo de perder tropas, es que si habíamos utilizado durante muchas misiones a un soldado, al perderlo, perderemos también su experiencia, ya que nos lo reemplazarán por un novato.



Los detalles no alcanzan a la versión de PC

Una diferencia notable con la versión de PC es que en ésta contamos con auto aim. Esto se debe, obviamente, a las deficiencias del joypad en la función de apuntar, si lo comparamos con un mouse. A pesar de eso, apuntar a veces es más difícil que acertarle a un mosquito en vuelo. Esto se da sobre todo cuando apuntamos a objetivos que se encuentran muy lejos, y ocupan un pequeño píxel en el paisaje. Aunque, claro está, el enemigo nunca deja de tener una puntería endemoniada, ni aunque nosotros contemos con el mejor camuflaje del mundo, sea una noche sin estrellas, y halla más neblina que en Londres.
Si por casualidad cuentan con el servicio Xbox Live!, les comento que Ghost Recon lo aprovecha al máximo. El multiplayer es lo mejor del juego, y los mapas generalmente son muy buenos. Al menos en el multiplayer, si le disparamos a alguien, tendremos el placer de eliminarlo sabiendo que es una persona real, y no un bot cerebro de Xbox (perdón, se me salió la parte morbosa de adentro, ya la guardo... jeje).
Con excelente contenido single player, y un multiplayer mejor aún, Ghost Recon es un juego que nos podes dejar de lado, si toda tu vida soñaste con ser un auténtico Héroe Americano. ¡Roger that!

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

EXCELENTE

LO MEJOR: Matar a tus compañeros... ehhh
LO PEOR: Muy dificil
REJUGABILIDAD: Sobre todo en Multiplayer
ESPECIFICACIONES: *Jugadores: 1 a 2 simultáneamente c/split screen, hasta 16 via Internet (Xbox Live!). VF: si. Internet voice*

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% 20% 40% 60% 80% 100%

WILD ARMS 3

PS2

7.9

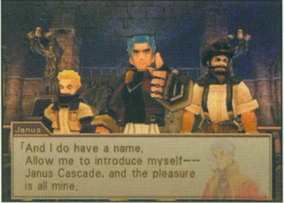
SCEA

GENERO: RPG
SIMILAR A: Wild Arms 1 y 2



Wild Arms contra Mech Kong





Los malos de esta película

Es curioso, pero cada vez que Sony decide sacar un juego como éste, nos preguntamos por qué los abandonan a su suerte, sin poner un peso en publicidad. Juegos como ICO, o Sly Cooper and the Thievious Raccoonus pasaron totalmente desapercibidos, a pesar de ser juegos de una calidad impecable. Wild Arms no es un título tan original como los ya mencionados, sin embargo presenta una interesante vuelta de tuerca que lo hace destacarse de la mayoría de los RPG que andan dando vueltas por ahí.
Al igual que las dos partes anteriores, el principal atractivo de Wild Arms sigue siendo su ambientación. Filgaia es un mundo donde los poderes mágicos se mezclan con la cultura del salvaje oeste. La historia se centra en los Drifters, viajeros errantes que atraviesan los desiertos filgaianos en busca de fama y fortuna. Viviremos la aventura junto a cuatro de estos personajes, Virginia, una inexperta pistolera, Jet, un cazador de recompensas bastante inescrupuloso, Gallows, un indio shaman bastante rebelde, y Clive, un francotirador que es, además, bastante culto. Los cuatro se encuentran a bordo de un tren, ya que van por la misma reliquia, un antiguo cetro que encierra un poder elemental. Pero resulta ser que en realidad, hay cuatro cetros y cada uno conecta a su poseedor con un elemento diferente. Cada uno de los protagonistas es designado guardián de uno de los elementos, lo cual les dará la posibilidad de invocar guardianes elementales y realizar otros hechizos durante los combates. Y los vamos a necesitar, ya que una misteriosa banda busca invocar un poder que puede acabar con la vida en Filgaia.

Lo bueno, lo malo y lo feo



Diplomacia estilo John Woo...

Lo primero que llama la atención son los gráficos. Sony decidió utilizar una técnica de celshading, popularizada por juegos como Jet Grind Radio o el inminente Zelda: Wind Waker. Además, percibimos la imagen a través de un ligero filtro que le da a las texturas un look un tanto gastado, y que emula el calor y el polvo del desierto. El resultado es bastante atractivo. Los personajes han sido diseñado de una manera simple y elegante. El sonido y la música también cumplen con su cometido de transportarnos al lejano oeste.

El juego es un RPG bastante interesante, aunque no se sale mucho del molde ya conocido por todos. Como todo buen RPG, WA3 está plagado de batallas, que se resuelven por turnos. Lo bueno es que podemos evitar algunas de estas batallas al azar si presionamos un botón en el momento indicado, aunque esto hará descender un contador de exploración. Si el contador llega a cero, tendremos que luchar aunque no queramos. Otro detalle interesante es que, aunque recibimos información valiosa acerca de nuevos lugares para visitar, nunca recibimos instrucciones precisas acerca de la ubicación de ninguna ciudad o templo. Tendremos que salir a explorar el mapa y encontrar el lugar nosotros solos, exponiéndonos así a los ataques de un variado grupo de alimañas. La aventura es respetablemente larga, más aún si exploramos el mapa en busca de templos ocultos, o nos embarcamos en aventuras opcionales. Wild Arms 3 no es un clásico, sin embargo lo atractivo de su ambiente lo transforman en algo especial. Si juegos como Suikoden III ya te aburren por más buenos que sean, este paseo por Filgaia te va a entretener por largo rato.

POR SEBASTIAN RIVEROS

MUY BUENO

LO MEJOR: El estilo gráfico, historia, ambientación.
LO PEOR: A veces es trabajoso encontrar nuevos sitios en el mapa
REJUGABILIDAD: Tal vez una vez más...
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. VF: si

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0% 20%	40%	60%	80%	100%

BLACK & BRUISED

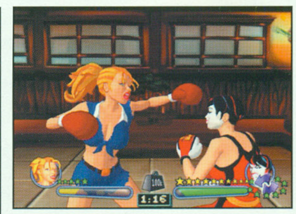
PS2
6.6

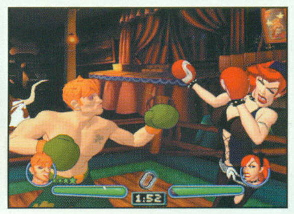
DIGITAL FICTION/MAJESCO GAMES
GENERO: Pelea
SIMILAR A: Ready 2 Rumble





Es increíble que esta flaquita pueda meter semejantes roscazos...





No acostumbro golpear mujeres, pero hagamos una excepción...

Se quedaron con las ganas de seguirle partiendo la trucha a base de sonoras trompadas –y ya que estamos, algún que otro cabezazo- a sus ex amigos? ¿Querían seguir deformando y ennegreciendo las caruchas de sus contrincantes? En definitiva, ¿querían más Ready 2 Rumble? Si la respuesta es "sí", mucho nos tememos que tendrán que seguir esperando, jeje. ¡Pero no desesperen amigos! Llegó Black & Bruised (aplausos), un nuevo arcade de boxeo que sigue muy de cerca los pasos del juego de Midway, y que hasta tiene un par de detalles más o menos originales. Empecemos...

Realidad abstenerse

El juego es a todas luces un arcade de boxeo, nada que ver con el realismo de un simulador, así que olvídense de leer algo remotamente "serio" de acá en más, ¿OK? Bien. Como decía, Black & Bruised es un arcade, y como tal, presenta toda una serie de power-ups y demás yerbas que hacen que poco importe quién es mejor boxeador, sino quién se queda con estos singulares ítems. ¿Que cómo es esto? Después de optar por uno o dos –dependiendo del modo, claro- de la lista de 19 pugilistas y de empezar el combate, veremos que entre las barras de energía de ambos aparecen unos dientes de vampiro, unas pesas, un frasco de veneno, una calavera, etc. Es aquí cuando se hace importante darle para que tenga al otro ya que el que le calce una buena serie de golpes al contrario se quedará con el ítem en cuestión. Hay seis modos de juego de entre los cuales elegir: para un jugador, para dos, torneo (acá hay varias categorías, llegando incluso a competir por el título mundial), Boxer´s Life, un modo donde se nos cuenta por medio de películas la vida y obra de cada uno de los personajes y nosotros jugamos en base a eso que le va pasando al chabón/chica (ejemplo: el personaje que elegimos se lastima la cabeza, así que cada golpe que nos den en el coco durante el siguiente combate nos hará doble daño), Survival y Training, donde comenzamos practicando con un muñeco que ni siquiera responde a nuestros golpes (obviamente eso cambiará a medida que progresemos en el juego). Hay que destacar la utilización del Cel Shading, una técnica que parece estar cada vez más de moda y que le da un toque muy de cartoon, de dibujito animado, algo que hay que reconocer no está para nada errado en un título de esta naturaleza.



En lo demás todo funciona relativamente bien, sea las cámaras (tenemos tres o cuatro de entre las cuales elegir), los controles –muy simples-, la música y el sonido, que es medio villa pero que caracteriza muy bien a cada uno de los personajes del juego. Black & Bruised no presenta problemas graves de ningún tipo, como así tampoco originalidad ni adicción (¡ése es un problema grave!). Juéguese con muchos amigos cerca, de lo contrario desechar.

POR RODOLFO A. LABORDE

BUENO

LO MEJOR: Jugarlo con amigos
LO PEOR: Jugarlo solo es más de lo mismo
REJUGABILIDAD: Con amigos, si no ni a palos
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Internet: no disponible. Vibration Function: si

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

0% 20% 40% 60% 80% 100%



Todos los Repuestos
Venta al Gremio

¿Tu consola no funciona?

¿Ya te dijeron que no tiene reparación?

Todas las consolas!

Todas la marcas y modelos!

Cualquiera sea la falla!

Con la garantía total Service One

Todos los Accesorios



SERVICE ONE *Express!!!* NEW

+ Retiro a domicilio
+ Reparación en nuestro laboratorio
+ Entrega a domicilio en el mismo día 100% real y efectivo. - Consultanos!!

Acordate!!! Al retirar tu consola controla que este pegada esta faja de seguridad.



SI ESTA FAJA NO ESTA PEGADA EN TU EQUIPO, LA REPARACION NO CUENTA CON LA GARANTIA TOTAL DE SERVICE ONE.

Encontranos en:

SALA 1 Salguero 1954 Palermo	G & G Lavalle 2041 Once	BLOCK OUT 25 de Mayo 408 Moron	NUKESON'S Rivadavia 18252 Loc14 - Moron	GAME EX. Palermo
JAIMITO GAMES Av.Corrientes 5448 Loc2 - Chacarita	THE WIZARD Av.Acoyte 495 Caballito	KNOW HOW 9 de Julio 1452 Lanus	SIFE GAMES Rio de Janeiro 719 Pqe. Centenario	MORTAL GAMES Belgrano 3458 L64 - San Martin
PSYCHO GAMES Jauretche 1029 L40 - Hurlingham	JETSON GAMES French 3091 Barrio Norte	JETSON DEVOTO F.de Enciso 3960 Loc10 - Devoto	CUCA GAMES Santos Vega 6158 Villa Bosch	PLAY CITY Av. de Mayo 473 Ramos Mejia

Señor comerciante: si desea adherir su comercio a nuestro listado de Resellers Oficiales llamenos o escribanos a: vtamayor@serviceone.com.ar

LINEA DIRECTA: (011) 4381-9102
EMAIL: consultas@serviceone.com.ar

WEBSITE: www.serviceone.com.ar
EMAIL: ventas@serviceone.com.ar

ATENCION A COMERCIOS Y A TODO EL INTERIOR DEL PAIS. ENVIOS INTERNACIONALES

PRIDE FC

PS2
7.8

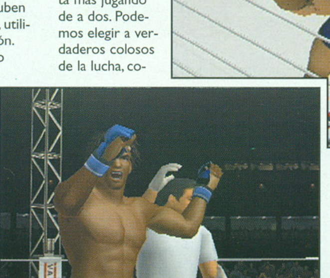
ANCHOR INC / THQ
GENERO: Luchas brutales
SIMILAR A: UFC

Pride es un juego que estuve esperando durante meses. Soy un fanático de los campeonatos de artes marciales combinadas, como Pride FC o Ultimate Fighting Championship. Además, el juego había quedado en manos de Anchor Inc., de quienes tenía una muy buena opinión. Anchor ya había realizado un excelente juego de estas característica con la licencia de la UFC. Lo que hace que estos torneos sean tan especiales es que son torneos de combates reales. Nada de actuación. Los luchadores se suben al ring a buscar un knockout sin vueltas, utilizando todos los recursos a su disposición. Casi todo esta permitido en Pride (salvo morder, hacer piquete de ojos, o meter un dedo en la boca, oídos o nariz del oponente). Y el juego logra capturar varios de los detalles que hacen que Pride FC sea el espectáculo que es. Aunque hay otros detalles que se escaparon.

Para quienes nunca hayan visto un juego de lucha de estas características, les comento que la lucha tiene lugar en un ring, como los de boxeo. Cada uno de los luchadores puede realizar diferentes golpes de puño o patadas. En realidad este tipo de golpes son muy poderosos, pero no son lo más vistoso que el juego tiene para ofrecer. A diferencia de otros juegos de este estilo, el combate no termina cuando nuestro oponente cae al piso. Es allí cuando la diversión recién comienza, ya que una vez que hayamos derribado a nuestro contrincante, podremos caerle encima y seguir dándole golpes hasta noquearlo o hacerle alguna llave para que se rinda. Pero debemos tener cuidado. Aunque parezca que nuestro adversario está a nuestra merced, aún puede defenderse y siempre cabe la posibilidad de que nos haga alguna toma de Jiu Jitsu y se nos de vuelta la tortilla. A decir verdad, Pride FC es un juego que se disfruta más jugando de a dos. Podemos elegir a verdaderos colosos de la lucha, como Royce Gracie, Carlos Newton, Wanderlei Silva y otros tantos. Los luchadores están muy bien animados, aunque las texturas que los cubren no son tan buenas. Si no nos gustan los luchadores disponibles, podemos crear uno propio, y personalizarlo como lo creamos conveniente. Al igual que en el UFC, los luchadores son presentados al principio de cada pelea, y podremos verlos caminar hasta el ring exactamente como si se tratara de una transmisión de cable (torneos como UFC o Pride FC aparecen con cierta regularidad por DirectTV). Si bien es cierto que las presentaciones de los luchadores comienzan a hacerse densas después de verlas un par de veces, es un lindo detalle que pone de manifiesto el cuidado y la atención al detalle que Anchor pone en sus juegos.



Estos tipos pegan muy fuerte



Carlitos festeja su victoria

Las únicas fallas realmente grandes que tiene el juego son el clipping, siempre presente en juegos como este, la Inteligencia Artificial de los luchadores que a veces, nos pone las cosas demasiado fáciles. En cambio, jugar de a dos se transforma en una experiencia mucho más placentera, ya que un oponente humano no es tan predecible. Otro detalle es que no tenemos mucho control sobre los combos, una vez que los luchadores ya están en el piso. Recuerdo que en el UFC siempre teníamos dos alternativas para realizar una toma y obligar a nuestro adversario a rendirse. Pride no nos da tanta libertad en ese sentido. El combo es siempre el mismo, dependiendo de nuestra situación. Sinceramente, admito que esperaba un poco más de Pride. Tal vez, Anchor se decida a sacar una nueva versión con una mejor IA en el futuro. Pero, por el momento, este es un juego de lucha diferente, y una muy buena elección si tenés un amigo con quien jugarlo.

POR SEBASTIAN RIVEROS



MUY BUENO

LO MEJOR: Animaciones, movimientos brutales
LO PEOR: Algunas texturas, AI floja
REJUGABILIDAD: De a 2, muchísima
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Vibration Function: sí

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

0% 20% 40% 60% 80% 100%

KAMEN RAIDER RYUKI

DIGIFLOYD / BANDAI

GENERO: Pelea insufrible
SIMILAR A: Eretzvaju... más o menos



Otro de lucha con héroes enmascarados (dieciocho en total) a lo Power Rangers, sólo que con poderes más ridículos y armaduras con lucecitas donde se insertan unas cartas tipo Magic. Sí, sé que es un poco fuerte tanta pavada toda junta en tres renglones, pero es así. Este juego, que nos ofrece en el comienzo un modo Challenge, Battle, Card Get, Card Gallery y Option Mode, combina dos géneros de una manera bastante original, aunque con un resultado no muy feliz que digamos: el de peleas en tiempo real con el de un juego de cartas. Mientras nosotros nos agarramos a las patadas con el bicho contrario, con los botones R del pad podemos elegir la carta a usar cuando mejor nos parezca. Eso sí, si nos calzan varios bifes seguidos perderemos el poder de la carta seleccionada... una joda -o una risa-, depende de donde se lo mire. En cuanto a la pelea, cuando efectuamos un agarre o algún poder especial -cartas- la cámara se ubica siempre en el mismo ángulo y se da a lugar una corta secuencia de imágenes en donde no podemos participar, solo reírnos (algo similar a lo que sucedía con el olvidado Eretzvaju). Gráficos pixelados, fondos totalmente desprovistos de vida (como en las series, bah) y movimientos súper rígidos es todo lo que este Kamen Raider Ryuki nos ofrece. Mediocre.

POR RODOLFO A. LABORDE

PSOne | **REGULAR** | **5.7**

LO MEJOR: No tomarlo muy en serio
LO PEOR: Coparse jugándolo
REJUGABILIDAD: Mmmmsé...
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Vibration Function: sí

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% 20% 40% 60% 80% 100%

INUYASHA: SENGOKU BATTLE

BANDAI

GENERO: Lucha 2D
SIMILAR A: ¡A tantos...!



Inuyasha, la genial serie de anime ambientada en el Japón feudal de la creadora de Ranma, nos cuenta las aventuras de Kagome, una chica practicante de kyudo (arquería tradicional japonesa, para que sepan) que cae en un pozo y va a parar a una época remota llena de demonios y... ¡¿qué diablos importa todo esto?! Basta con decir que Inuyasha: Sengoku Battle presenta varios modos de juego, como por ejemplo pelear uno contra uno, combates de dos contra dos (a lo Marvel vs. Capcom) donde dos luchan y los otros dos aparecen solo cuando se los llama, un modo historia en el cual el personaje que elegimos va recorriendo un colorido mapa y peleando cada tanto con aquellos que se encuentra por ahí, un gracioso minigame y un par de secciones más que no vienen habilitadas desde el principio. Claro está que no podía dejar de haber un menú de opciones para setear la duración y el número de rounds, sonido, etc. ¿Rejugabilidad? Y sí, el hecho de tener muchos personajes de la serie para ir habilitando medio como que nos obliga a jugar una y otra vez hasta conseguirlos a todos. La música, los fondos, los personajes, todo está bastante cuidado y resulta entretenido, pero no le pidan tampoco peras al olmo...

POR RODOLFO A. LABORDE

PSOne | **BUENO** | **6.8**

LO MEJOR: Los gráficos, el colorido
LO PEOR: No aporta nada al género
REJUGABILIDAD: Bastante
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Vibration Function: sí

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% 20% 40% 60% 80% 100%

SAMURAI DEEPER KYO

BANDAI

GENERO: Pelea 2D
SIMILAR A: Samurai Shodown, Last Blade



Parece ser una regla de oro: toda serie de anime que tenga un mínimo de aceptación en el público debe tener, sí o sí, su versión hentai y su juego de lucha 2D. Este es el caso de Samurai X, Inuyasha y también Samurai Deeper Kyo (SDK), la historia de un chaboncito del que conviene rajar siempre que se le ponen los ojos rojos. ¿Por qué? Porque cada vez que le pasa eso el pebete se transforma en un asesino imparable, un loco de la katana con un prontuario como de mil finados. Pero más allá de la historia, el juego (dejemos bien en claro que no es malo) no se destaca en nada, no aporta nada, es tan solo más de lo mismo. No tiene ni los fondos llenos de vida de los juegos de pelea de SNK, ni los personajes carismáticos de Capcom. Agréguese a esto un total de nueve guerreros para elegir, algo que no es mucho decir hoy por hoy. Pero no son todas malas: la ambientación y la música ayudan a darle un toque de dramatismo a cada pelea, pelea en la que siempre tendremos a algún compañero/a para darnos una mano (una espada en este caso) bien de la escuela Marvel vs. Capcom. Así y todo, la verdad que no le veo el sentido jugar a esto si se tiene en cuenta la variedad y calidad de títulos disponibles, a no ser que sean fans incondicionales de la serie, claro...

POR RODOLFO A. LABORDE

PSOne | **BUENO** | **6.3**

LO MEJOR: Otro de lucha 2D para gastar
LO PEOR: Nada nuevo a la vista
REJUGABILIDAD: Sí, bastante
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Vibration Function: sí

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
0% 20% 40% 60% 80% 100%

SWORD OF THE SAMURAI

PS2

7.7

LIGHTWEIGHT/GENKI

GENERO: Pelea
SIMILAR A: Kengo, Bushido Blade

Este constante cambio de nombres logró por fin su cometido: confundir a medio mundo y a la prensa toda, incluyéndome a mí. Es por eso que lo primero que dije cuando me puse con el Sword of the Samurai fue: "¡esto es un afano mal de Kengo!" y "¿qué sentido tiene sacar un juego casi calcado de otro que fue un fracaso?". De golpe se me prendió la lamparita: en verdad no era una truchada, era demasiado bueno para eso. Tenía ante mis ojos nada más y nada menos que a Kengo II, la secuela de aquel título que tuve oportunidad de revisar allá por los comienzos de la PlayStation 2, ¿cómo no me iba a resultar parecido?

Un segundo intento

Esta secuela, que está bastante mejorada con respecto a su predecesora en muchos aspectos, como ser gráficos, animación de personajes, cinematics, excelente presentación y demás, tiene un sistema de juego igualito a Kengo. En el modo Bushido Quest (el clásico modo historia) empezamos armando nuestro samurai, elegimos la cara que más nos guste -o la menos fea-, le ponemos un trajecito, un nombre y a practicar se ha dicho. De ahí en más podemos hacer solo una cosa por día (a no ser casos especiales como ciertas pruebas de nivel, etc), que será ir a entrenar al dojo de Muraoka Tomoharu sensei, prendernos a algún torneo local, descansar y recuperarnos de los golpes, o bien ir a batirnos a duelo (ya con katanas de verdad, ojo) a algún torneo no oficial, donde el que pierde... palma. Ya más adelante, si demostramos a nuestro sensei que la tenemos re clara en esto, nos va a pedir una serie de pruebas para nada fáciles. En el transcurso de todo esto nos vamos armando nuestra colección de espadas, aprendemos nuevas técnicas totalmente customizables y hasta se nos da la posibilidad de ir a probar suerte al torneo del Emperador, el evento en el que se reúne la crème de la crème de la nobleza japonesa y los samuráis de mayor renombre. ¡Y hay más! A este modo le sigue Time Attack, una suerte de minigame muy adictivo en el que debemos llegar al final del recorrido (cuatro caminos diferentes) haciendo el mejor tiempo posible a la vez que liquidamos enemigos, o nos desangramos en el intento. El otro que no podía dejar de estar era el infaltable modo versus (vs. PS2 y vs. 2P), donde se puede disfrutar de combates tan rápidos como violentos. Lejos, lo que mejor hicieron esta vez los pibes de Genki fueron los movimientos de los luchadores, aunque hay otros puntos a destacar, ya sea la música tradicional con taiko, la posibilidad de hacer a nuestro personaje famoso o infame (con las consecuencias que la buena o mala fama pueda llegar a acarrear) y un par de cositas más que harán que Sword of the Samurai los entretenga durante unos cuantos días. No asombra ni sorprende, pero es un título que vale la pena probar.

POR RODOLFO "FITO" LABORDE

Háganse a un lado, o sufrirán mi ira...

MUY BUENO

LO MEJOR: Se mejoró las animaciones
LO PEOR: No tiene las pruebas del original
REJUGABILIDAD: Totalmente
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Vibration Function: sí

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%



MIREN AHÍ !! en Mendoza hay solo un LUGAR para los VIDEOJUEGOS
VIDEOMUNDO
SI !!! Y ES VIDEOMUNDO MI PLANETA PREFERIDO
...me concentraré en todos mis poderes y trucos, y se los transmitiré a todos desde VIDEOMUNDO
ESCUCHEN BIEN!!!, es necesario que cada uno de nosotros esté en una dirección
yo lo haré en JUMBO PORTAL DE LOS ANDES
yo lo haré en CATAMARCA 24 ciudad MENDOZA
SOY EL ÚNICO TÉCNICO ESPECIALISTA EN REPARAR TODOS LOS VIDEOJUEGOS
perfecto yo estaré en MENDOZA PLAZA SHOPPING
NO ME VENCERÁS tengo el escudo mágico con poderes de PROMOS imbatibles
urgente me comunicaré con videomundo@arnet.com.ar y nada será imposible
ME DEJARÉ LLEVAR POR EL MUNDO DE LOS VIDEOGAME
CHICOS DE TODO EL PAÍS Y DE CHILE, ya estamos enviando nuestros productos a todas partes NO DEJES DE COMUNICARTE con nosotros a través de e-mail. LOS ESPERAMOS!!!
VIDEOMUNDO®
ABSOLUTAMENTE TODO EN VIDEOJUEGOS
✦Catamarca 24 cdad.
✦Mendoza Palza Shopping
✦Jumbo Portal de Los Andes
MENDOZA -ARGENTINA
PlayStation
PC GAMES
NINTENDO
SEGA
Sega Dreamcast
XBOX
GAME BOY ADVANCE

DEVIL MAY CRY 2

PS2

6.1

CAPCOM

GENERO: Aventura
SIMILAR A: Devil May Cry, pero más pedorro

La atmósfera se hacía cada vez más espesa. El helicóptero de De La Rúa estaba a unos días de levantar vuelo. Y lo único en lo que pensaba era en comprar alimentos y algún juego que me permitiese desconectarme aunque sea dos segundos de las semanas de protestas y enfrentamientos (que no podían faltar, claro, y que ya me tenían harto, como a todos). Un amigo me recomienda por enésima vez el Devil May Cry. Me decido, finalmente, por el afamado Grand Theft Auto III. Pero hete aquí que una amiga decide regalarme el GTA III para Navidad. De modo que, ya que tenía el dinero (dólares en aquel momento), decidí no dar más vueltas y adquirir el dichoso juego del albino cazador de demonios. Y debo admitir que el juego me impresionó. Devil May Cry es un éxito en todos los niveles (y aquellos de Uds. que no lo tengan, ¡salgan a conseguirlo YA!). Los movimientos, los enemigos, la historia, y unos guardianes de temer son sólo algunos de los puntos fuertes de ese juego sensacional. Al terminarlo, ya comenzaban a hacerse oír los rumores acerca de una secuela. La idea quedó fija en mi mente desde aquel momento, "Si hicieron esto con el uno, como será el dos...".

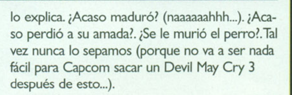


En estos momentos, sostengo en mis manos la caja del Devil May Cry 2. Hace unos días, no podría haberlo hecho sin realizar un gran esfuerzo para no estrellar el juego contra la pared más cercana. Devil May Cry 2 pone especial atención en decepcionarnos en casi todas las áreas en las que el juego original cumplía, y es el mejor ejemplo de cómo NO hacer una secuela. Tal vez, el diablo llore, pero esta vez, al que hicieron llorar es a mí.

El infierno de Dante

Uno de los dichos más famosos del comercio reza que "el cliente siempre tiene la razón". Devil May Cry 2 demuestra fehacientemente que "Para hablar, hay que saber" y "Quiénes no saben de lo que hablan deben hacer un servicio a la humanidad y callarse bien la boca". Devil May Cry fue, para muchos un juego muy difícil y muy corto, con ambientes demasiado cerrados. Capcom decidió escuchar a su público y hacer un juego más largo, más grande, con espacios abiertos. También decidieron hacer un juego más sencillo, para que los jugadores no se sintieran frustrados y tuvieran una mayor oportunidad de avanzar en la historia. Como ya dije, a veces, el silencio es salud. Antes de repartir castigos, tal vez debamos hacer un poco de memoria y repasar por que Devil May Cry era tan bueno. Por empezar, el juego tenía un protagonista inigualable. Dante, hijo de Sparda. Mitad humano, mitad demonio, Dante iba por la vida sin temerle a nada ni a nadie. Su confianza en sí mismo y en sus poderes era tan grande que a veces, el hijo de Sparda parecía un idiota que se daba el lujo de cantar y bailar mientras caminaba hacia una muerte horrible. Sin embargo Dante siempre tenía el movimiento justo, el arma apropiada, e incluso el sarcasmo apropiado para enfrentar cualquier situación. La imagen que tenía de Dante es la de un héroe que le sonríe en la cara a la muerte. El Dante del Devil May Cry 2 no es el mismo. Ha cambiado. Por empezar, el nuevo Dante casi no habla. Lejos quedaron los chistes y los comentarios ácidos del hijo de Sparda. El nuevo Dante es un amargo. Esto podría ser aceptable si supiéramos el porqué del mutismo de nuestro héroe. Pero nadie lo explica. ¿Acaso maduró? (naaaaaahhh...). ¿Acaso perdió a su amada?. ¿Se le murió el perro?. Tal vez nunca lo sepamos (porque no va a ser nada fácil para Capcom sacar un Devil May Cry 3 después de esto...).

Los monstruos dejan mucho que desear...



¿Querían un juego más fácil?

Aquí lo tienen. Otro problema es que Dante ha conservado la mayoría de los movimientos del primer juego. Esto en sí no es tan malo. El problema es que con estos movimientos, ya empezamos el juego siendo demasiado ágiles y poderosos. Además, Podremos realzar movimientos nuevos, como disparar a dos enemigos a la vez



o correr por las paredes haciendo "La gran Trinity". Estos movimientos podrían haberle dado gran fluidez al combate. De hecho, aparte de ser muy vistosos, también son muy eficaces a la hora de acabar con nuestros enemigos. Sólo persiste un problema. Los movimientos del Devil May Cry no solo eran vistosos y eficaces. Eran ABSOLUTAMENTE NECESARIOS. Sin embargo, en esta secuela, Dante es tan poderoso, y nuestros enemigos, tan patéticamente débiles, que todos esos nuevos movimientos salen sobrando. Las armas también cambiaron para mal. Joyas como Alastor e Ifrit están ausentes. Comenzamos con una espada súper pedorra llamada Rebellion, y con nuestras pistolas automáticas (comunes, de Ebony e Ivory, ni rastros). Lamen-

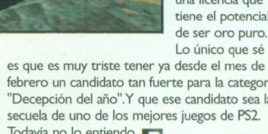


Dante, un regreso con tedio...

tablemente, nuestra espada quedará muy pronto reducida a una gigantesca pieza de bijouterie. Las pistolas son suficiente para encargarnos de los monstruos que se nos cruzan. Por favor, noten que en ningún momento dije "horda de monstruos". Nuestros contrincantes vienen como mucho, de a cuatro, y será fácil reducirlos a polvo con nuestras pistolas. Mientras que en el primer juego siempre había montones de enemigos, en Devil May Cry 2 nunca sentimos la sensación de estar en peligro. De hecho, es muy difícil llenar nuestro contador de estilo. Coronar nuestro desempeño en combate con la codiciada letra S era difícil en el primer juego, pero en este es prácticamente imposible. Esto no se debe a la habilidad de los monstruos, sino al hecho de que hay tan pocos de ellos, que la mayoría de las veces tendremos que conformarnos con una letra C, aunque hayamos usado todos los movimientos posibles. Otra metida de pata de Capcom es que las criaturas que pueblan los niveles de esta secuela son horribles. Y no me refiero a que son monstruosas, sino que son estéticamente horribles. Si investigan un poco y van al sitio japonés de Capcom, encontrarán un juego llamado Chaos Legion. Los personajes y monstruos de ese juego tienen toda la chapa y el estilo que Capcom ha mezquinado a la hora de hacer DMC2. Los monstruos nuevos son en realidad bastante feos, aburridos y están a años luz de los secuaces de Mundus. No hay sombras, ni marionetas y, por lo tanto no hay diversión. Devil May Cry 2 adolece de una de las peores fallas que puede tener un videojuego. Es aburrido.

¿Querían un juego más grande?

Aquí lo tienen. La mayoría de los ambientes que componen esta segunda parte son exteriores, o grandes salones o mazmorras subterráneas. Esto en realidad no es tan bueno. Primero, los enemigos no podrán acorralarnos. Si las cosas llegaran a ponerse feas, siempre podemos huir como cobardes sabandijas, y resolver cualquier problema a balazo limpio, sin necesidad de ensuciar nuestra espada o realizar algún salto mortal. Aquí surge otro problema. La primer aventura de Dante se caracterizaba por una dificultad, por momentos, exasperante. El juego no era muy largo, lo cual tenía dos ventajas. La primera es que el juego planteaba una historia sencilla, que iba directamente al grano, sin perder el tiempo en tonterías. La segunda es que la dificultad prolongaba el interés y la jugabilidad. Pero DMC2 es tan sencillo que esta nueva aventura termina siendo en realidad más corta (y mucho menos interesante) que la anterior.



El segundo problema es más grave que el primero. El detalle gráfico de Devil May Cry 2 es bastante más bajo que el de su predecesor. La poca memoria de video de la PS2 vuelve a jugarnos una mala pasada. Evidentemente, los creadores del juego tuvieron que bajar la calidad de las texturas, para poder asegurar una velocidad estable en ambientes tan grandes. Cuando vimos los gráficos, no podíamos creerlo. Sacamos el DMC2 de la Play y pusimos el primero para comparar los gráficos. Y de hecho, sin darnos cuenta, comenzamos a jugarlo, hechizados por su jugabilidad. Nuestro flamante DMC2 quedó pronto en el olvido. Pero todavía faltaba chequear un detalle. El segundo DVD.

¿Y esta chirusa, quién es?

La chirusa en cuestión se llama Lucía, y es una versión femenina de Dante. Ella protagoniza el segundo disco del juego, que es en realidad la misma aventura vista desde una perspectiva diferente. Capcom ya había hecho algo similar con el exitoso Resident Evil 2. Si bien la inclusión de un disco extra es una noble idea, creo que es la inclusión de este personaje en la saga es una decisión totalmente errónea por parte de Capcom. Uno de los principales atractivos de Devil May Cry era el encanto de su protagonista. Nos gustaba Dante. Nos gustaba porque tenía estilo, por sus movimientos, por sus poderes, por su sarcasmo. No habíamos visto nada igual, nos gustaba Dante porque era único. Al presentar a un personaje como Lucía, que también caza demonios, que también tiene poderes, que también tiene Devil Trigger, Dante pierde status. Además, Lucía tiene excelentes movimientos de artes marciales, y dos espadas cortas que hacen que el combate sea más interesante y divertido. Y sus cuchillos arrojadizos, si bien no son tan terriblemente eficaces como las pistolas de Dante, le añaden al juego un poco de ese elemento de peligro que tenía el primer juego. De modo que, en cierta forma, jugar con Lucía es más divertido que jugar con Dante. Algo realmente absurdo. Eso sí, los ambientes que recorre esta aventurera pelirroja son versiones truncadas de los niveles de Dante, de modo que su aventura es todavía más corta.

Notarán que no he dicho nada acerca de la historia. Prefiero no hacerlo. La verdad es que prefiero no opinar acerca de lo que no entiendo. Y la historia del DMC 2 no se entiende. Realmente, no puedo entender como Capcom pudo haber descuidado una licencia que tiene el potencial de ser oro puro. Lo único que sé es que es muy triste tener ya desde el mes de febrero un candidato tan fuerte para la categoría "Decepción del año". Y que ese candidato sea la secuela de uno de los mejores juegos de PS2. Todavía no lo entiendo.

POR SEBASTIAN RIVEROS

BUENO

LO MEJOR: El regreso de Dante...
LO PEOR: ... que regresa demasiado poderoso, innecesariamente acompañado, en una historia que NO existe, con peores gráficos, y no sigo porque me pongo a llorar
REJUGABILIDAD: No despierta interés

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

0% 20% 40% 60% 80% 100%

Dead or Alive
Xtreme Beach Volleyball

XBOX
8.8

TEAM NINJA / TECMO

GENERO: Vacaciones lujuriosas
SIMILAR A: La casa de Hugh Hefner


La Venus, la mas difícil de todas... aaararargh (slurp)







¡La vida es bella!

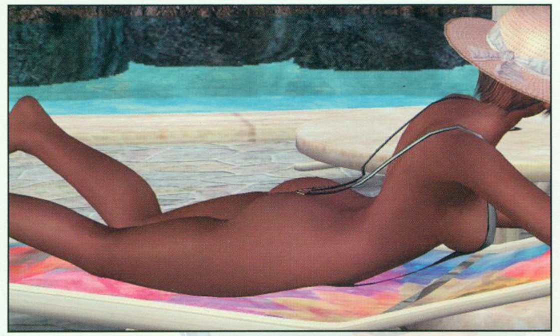
Anunciado hace bastante tiempo ya, el Team Ninja de Tecmo creó polémica con este juego. Que iba a ser Mature, que ni iba a serlo, que iba a tener desnudos, que no, que sí. Resulta que al final, luego de tanto babosearnos por las hermosas señoritas de la famosa saga de juegos de lucha Dead or Alive, los fanáticos nos llevamos el juego que merecíamos, uno en el que podremos apreciar mucha piel. Pero más allá de lo banal y burdo que pueda parecer el juego, una vez en nuestras manos, nos damos cuenta de que tiene para darnos mucho más de lo que pedimos, así que...

Nosotros contentos

Dead or Alive Xteme Beach Volleyball (DOAX) es mucho más que las pulposas mujeres de DOA jugando al volley. De hecho, eso es en lo último que pensaremos mientras jugamos. Los programadores nos tuvieron en ascuas mostrándonos escenas de las chicas jugando al volley en una isla paradisíaca, pero se ahorraron el resto de los detalles. Bien por ellos, el juego es mucho más profundo de lo que pensábamos. En DOAX el objetivo principal es entablar amistad con el resto de las muchachas, y coleccionar objetos, objetivos que alcanzaremos precisamente mediante, el Volley. Para definirlo de una manera más simple, diremos que es un simulador de Vacaciones en una isla paradisíaca. Zack (cuya voz es caracterizada por Dennis Rodman), uno de los luchadores de DOA3, hizo saltar la banca de un importante casino, llevándose consigo una buena cantidad de millones ¿Y qué hacer con tanto dinero? Comprarse una isla tropical, e invitar a las mujeres más hermosas del mundo, por supuesto. Pero no todo es tan fácil, no todas querrán pasar dos semanas en la "Isla de Zack" sin ningún motivo aparente. Por lo que nuestro astuto anfitrión engaña a las féminas, diciéndoles que en la isla se llevará a cabo el cuarto torneo de Dead or Alive. Por supuesto. ¡Oh, sorpresa!, cuando éstas arriban a la isla. Pero para el agrado de Zack, en vez de abandonarla indignadas, las chicas deciden quedarse a pasar unas merecidas vacaciones, después de todo, se tomaron la molestia de ir...

Y así comienza el juego. Tendremos para elegir entre ocho señoritas, siete conocidas y una nueva, Lisa, quien se encargará de mostrarnos la isla (ella es la asistente de Zack). Lisa nos hará notar que el volley no es la única actividad de la isla. En la misma hay tres negocios, uno de deportes, donde les compraremos hermosas bikinis, uno de accesorios, y un gift shop, donde Zack nos venderá las cosas más desopilantes. Además hay un hotel cinco estrellas, el cual cuenta con un espectacular casino que podremos visitar durante la noche. En el Casino podremos jugar al Blackjack, al Poker, a las Tragamonedas, y la Ruleta. De día podremos visitar las playas privadas, una pequeña isla que al subir la marea desaparece, por lo que podremos visitarla sólo al mediodia, una frondosa jungla, donde relajarnos con el canto de los pájaros, y la piscina, donde nuestro personaje tomará color pasándose un par de horas al sol, y de paso podremos darnos un chapuzón, o podremos jugar al "Hopping Game", un minijuego que nos sirve de tutorial. En este minijuego deberemos cruzar la pileta











saltando sobre unos flotadores. Para lograr esto, deberemos aprender a utilizar la sensibilidad de los botones, algo que es muy importante para jugar al volley. Mientras más fuerte los presionemos, más lejos saltaremos. Además, mientras mejor lo hagamos, más plata recibiremos por saltar de un lado al otro de la pileta. Además, nos permitira calibrar la sensibilidad a nuestro gusto.

Como notarán, hasta ahora no he dicho cuándo se juega al volley. ¿No se trataba de eso el juego? Pues sí, pero para eso primero deberemos conseguir una pareja, y para ello deberemos convencer a alguna de las otras muchachas para formar un equipo.

La primera vez que visitemos la isla, Lisa se nos unirá para jugar un partido rápido. Pero una vez finalizado, deberemos buscar nuestra propia pareja, tarea no muy sencilla.

El control en los partidos es simple, pero difícil de dominar. Sólo utilizaremos dos botones, uno para dejar la pelota en nuestro campo, en el aire, para que remate nuestra compañera de equipo, y otro para pasarla al campo contrario. Con el stick derecho controlaremos a nuestro personaje, y si no nos gusta donde está parada nuestra compañera, la podremos mover con el stick izquierdo.

Lo mas difícil sin duda no son los partidos, sino, como ya había dicho antes, conseguir una compañera. Para eso deberemos pasar por las tiendas a comprar regalitos para convencerlas. Y es aquí donde deberemos exhibir nuestras dotes de fanáticos. Las niñas son muy exigentes, por lo que deberemos prestar especial atención a sus gustos, a riesgo de que los regalos que les hicimos con tanto amor vayan a parar a la basura. Para eso, deberemos tener en cuenta cuáles son sus colores favoritos, sus hobbies, su nacionalidad, sus gustos culinarios, etc. Por suerte, el manual nos muestra la bio de cada señorita, cosa que nos salva de muchos apuros.

Una vez que le hayamos hecho una serie de regalos satisfactorios a nuestro objetivo, le podremos preguntar si quiere ser nuestra compañerita. Para estar seguros, es mejor observar los simbolitos de música que salen de su cabeza, mientras más rápido salen, más a "tono" estará con nosotros.

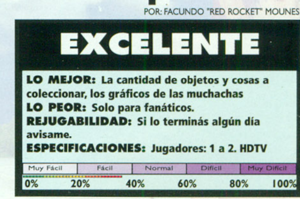
Pero no termina ahí la cosa, si perdemos muy seguido, ella perderá interés y nos abandonará. Además, mientras más perdamos, si no le subimos el ánimo con uno u otro regalito, peor jugará.

Además de todo esto, el juego nos permite coleccionar todo lo que compremos, lo que no es poco, ya que dispondremos de cerca de setecientos ítems. Teniendo en cuenta que para comparar algunos deberemos ganar como veinte partidos de volley jugando a la perfección (o tener mucha suerte en el casino), el total de horas de juego asciende a cien o más, por lo menos la primera vez. Eso, si nos la pasamos coleccionando, porque si además contamos los paseos por las playas solitarias, o la jungla (donde podremos controlar la cámara, y ver a nuestra chica favorita desde CUALQUIER ángulo... jejeje), la cantidad de horas de juego se eleva más todavía. Los ítems que deberemos coleccionar, además de las bikinis y los accesorios, serán videos. Aunque no se pueden comprar, cada noche, Zack nos mandará un regalo a nuestro cuarto, y cada tanto recibiremos uno de estos videos.

Entre ellos se encuentran demos de las versiones anteriores de Dead or Alive, e incluso el trailer de uno de los juegos que esta desarrolando Tecmo, Ninja Gaiden.

A esta altura se preguntarán algo muy importante ¿Hay desnudos en el juego? Si bien la gente del Team Ninja no quiere revelar nada, en la caja dice Nude, y ya hay muchas sospechas de que es posible. Apenas tengamos la forma de averiguarlo, serán los primeros en saberlo. Mientras tanto, si se tiran al lado de la piscina con una malla transparente (como la Emu) y el personaje tiene puesto una visera de esas que tienen tranparencia, podremos ver a través de la malla... pero en las partes piolas aparecerán unas estrellitas tapando, aunque es bastante revelador, y nos da la pauta de que los programadores quizás incluyeron un modo topless, el tiempo lo dirá. Mientras tanto, disfruten esta maravilla, solo para fanáticos.

POR: FACUNDO "RED ROCKET" MOUNES



GUILTY GEAR X2

PS2

8.5

ARC SYSTEM WORKS / SAMMY STUDIOS

GENERO: Lucha 2D de las buenas
SIMILAR A: Guilty Gear

Sammy vuelve con todo, en el juego que hizo a la empresa famosa en Occidente: Guilty Gear. La primera entrega de la saga agarró a todos por sorpresa, ya que nadie pensaba que alguien fuera capaz de igualar, e incluso superar en algunos aspectos, a los clásicos juegos de lucha 2D de Capcom o de SNK, empresas intocables en ese rubro.
Pero un día apareció Guilty Gear, con sus espectaculares animaciones, y un estilo de pelea, que si bien a mucha gente le pareció lento (sobre todo, comparado con locuras como Marvel vs. Capcom), está lleno de técnicas para aprovechar y aprender.
El tiempo pasó, y ahora Sammy nos trae la tercera entrega de este excelente juego de lucha (GGX2), con más sorpresas que nunca, ya que los infinitos modos de juego con los que cuenta nos van a dar infinitas horas de juego (doh!), algo que siempre es precioso en un juego de este genero.
Para comenzar bien, el juego ya trae una buena cantidad de personajes (veintiuno, de los cuales cuatro son secretos), pero sin sobrecargarnos, lo cual nos da el suficiente tiempo para aprender más o menos a manejar a todos, aunque sea mínimamente. Muchos personajes viejos están de vuelta, más un par nuevos. Es sencillamente encantador ver cómo los diseñadores de personajes se gastaron la tinta en realizar estos, ya que salta a la vista los detalles de cada uno, y lo que es más importante, cómo no cayeron en el estereotipo, algo que muy poco juegos logran. Por supuesto, el look anime con el que cuenta el GGX2 va a atraer a más de un otaku, pero les puedo asegurar que cualquiera que ame los juegos de lucha, quedará enganchado de una.



Sol Badguy cobrando de Eddie



Como les comentaba, el juego tiene una rejugabilidad increíble, gracias a los incontables modos de juego que paso a contarles (jeje). Ademas de el tipico modo Arcade, el Practice, Versus, e Story, GGX2, contamos con el interesante Misión mode. Esta opción nos permite enfrentarnos a la computadora en su versión más inteligente, y tendremos que cumplir ciertos requisitos para completar estas misiones, como pasarnos toda una pelea sin saltar, vencer al oponente sólo con un golpe, o en un tiempo casi imposible. Lo bueno es que las misiones no son lineales, sino que podremos elegir cuál queremos jugar. A medida que ganemos éstas, recibiremos de regalo una pieza para la galería de arte, algo que eleva el valor del juego mucho más allá (acuérdense del Soul Calibur, o incluso del Mortal Kombat Deadly Alliance). Además, también tenemos varios tipos de Survivor Mode, los que tienen 999 niveles (!), y en donde nos encontraremos con un par de enemigos más que "especiales".



Un detalle que seguro aportará un poco más al fanatismo, es que los diálogos han sido conservados en el japonés original, con subtítulos. Y no es que los personajes hablen poco, ya que el modo historia está lleno de largos diálogos, y muchos finales (tres por personaje, por lo menos) y giros, dependiendo de nuestro rendimiento en las peleas.
Por supuesto que el juego no es perfecto, y una de las peores fallas, aunque no tan grave, es que las animaciones no son tan completas como en la versión de arcade. Una lástima, ya que ése es uno de los mayores atractivos del juego. Pero para compensar esa pérdida, el mismo tambien tiene tiempos de carga ínfimos, algo muy raro en un juego de pelea, sobre todo en la PS2. Esto es fantástico, ya que el hecho de esperar demasiado entre pelea y pelea nos puede enfriar mucho. Recomendable de punta a punta, GGX2 es un juego que no puede faltarte si te gustan los arcades de lucha.

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

EXCELENTE

LO MEJOR: Trompadas hechas y derechas.
LO PEOR: Animaciones degradadas respecto del arcade.
REJUGABILIDAD: Pufff....
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Vibration Function: sí. Internet: no disponible

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80%	100%

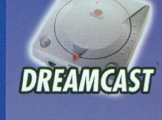
VyF Todo en Video Juegos

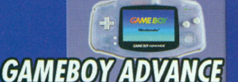
en Mar del Plata

- SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO
- GRAN VARIEDAD DE ACCESORIOS
- TENEMOS TODO LO QUE BUSCAS EN VIDEO JUEGOS

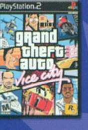
Llevate una PSOne 0Km.
Te tomamos tu vieja consola en parte de pago en cualquier condición.

Colocación de chip PS2

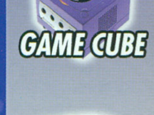


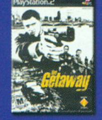










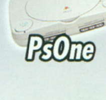




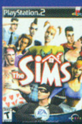














Av. Juan B. Justo 1355 - Tel: (0223) 489-1868 - Mar del Plata

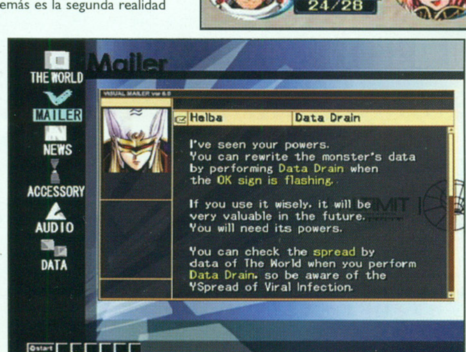
.HACK INFECTION PART 1

PS2

8.5

BANDAI
GENERO: RPG
SIMILAR A: Phantasy Star Online, Ocarina of Time

Ya desde el comienzo es fácil darse cuenta que se está ante un juego para nada convencional, que sobresale por lo original del resto del género RPG. Como bien dijera nuestro amigo Rockman en el número anterior, .Hack nos ofrece dos realidades alternativas: una en la que jugamos a ser un chico que se sienta ante su computadora, manda y recibe emails, lee noticias, chequea updates y cambia una y mil veces su wallpaper, todo por medio de un sistema operativo de nombre Altimit, que según las noticias ya está instalado en el 98% de los hogares o más. En esta realidad casi todo lo que veremos, aparte de escenitas del anime, es la pantalla de nuestra computadora y los íconos a los que podemos acceder. El que todavía no mencioné es The World, el acceso directo que nos llevará al juego multiplayer online -que simula a la perfección ser un MMORPG, bah- más famoso y exitoso de todos los tiempos, que además es la segunda realidad alternativa que compone esta primera entrega de .Hack Infection.



Todo un mundo por descubrir

En The World nos recibe una pantalla de presentación donde podemos optar por ir al foro oficial del juego, meternos de lleno en el juego mismo (Log In), o bien salir y volver al escritorio de nuestra computadora, en la otra realidad. Nosotros, envalentonados por un amigo re veterano en esto de The World, ingresamos por primera vez a este supuesto juego online como un Twin Blades, una categoría símil a la de ladrón en AD&D -algo así como un guerrero liviano, para que se vayan haciendo una idea-, de nombre Kite. Para cuando llegamos a Mac Anus, la ciudad donde todos los aventureros compran, venden, canjean y chatean, nuestro amigo (alias Orca) ya nos está esperando, listo para darnos una introducción básica de cómo es la cosa en este fantástico mundo. Y ahí es donde empieza lo bueno, cuando Orca nos lleva a un nivel para novatos y de golpe nos encontramos con un bicho que es la masa persiguiendo a lo que parece ser un fantasma. Poco después de terminar con la misión volvemos a encontrarnos con este fantasma (una niña) que le entrega un libro a Orca, que a su vez es atacado brutalmente por el bicho que habíamos visto antes, una especie de demonio blanco. En síntesis, nuestro amigo el groso muere a manos de este temible monstruo (en The World, claro) y nosotros casi estamos a punto de perder la partida también justo cuando se cuelga todo. Volvemos a la otra realidad, la más "real", por decirlo de alguna manera. Ahí es donde nos enteramos que nuestro amigo (Orca en The World) está en coma en un hospital, aunque no nos dejan verlo por ningún motivo. Al toque asociamos esto con





el juego, y pedimos info acerca de este extraño suceso en el foro oficial de The World. Nuestro mensaje es borrado casi al instante. ¿Qué diablos está pasando acá? De eso trata .Hack Infection Part I, mis amigos, de algo grande, muy grande y lleno de sorpresas, una conspiración impresionante en la que nosotros pasamos a estar, sin quererlo, en el ojo de la tormenta. Claro que para ir develando todo el misterio hay que ir y venir de una realidad a otra, jugar, chequear los emails, ver las noticias y volver a meternos en The World, siempre con el miedo de que, si perdemos, podríamos llegar a quedar en el mismo estado que Orca... o peor.



.Hack Infection versión 0.2

Los creadores de .Hack hicieron las delicias de los amantes del género, tomando lo mejor de otros títulos y dejando de lado todo aquello que siempre nos molestó a los jugadores -llámese random battles-, y cuidando esos detalles importantes que pueden hacer de un título la gloria o la ruina en cuestión de segundos, como por ejemplo cámaras que podemos maniobrar a nuestro total antojo, y un sistema de ventanas y menús intuitivo, tan completo (con ítems, scrolls, equipo, habilidades -skills-, y demás yerbas) como fácil de usar. Para movernos por los distintos parajes de The World tenemos un sistema de palabras, siempre combinaciones de tres precedidas por un símbolo, que iremos recolectando de emails, del foro oficial, o bien de otros jugadores. De estas palabras dependerá el nivel de dificultad del lugar al que vayamos a parar, su clima, el tipo de mapa, etc. Y hablando de jugadores, para que se nos unan (una pena que no se pueda enganchar cualquiera que nos crucemos) deberemos recibir primero de ellos algo así como su tarjeta de presentación. Cuantas más de éstas tengamos, mejor, así tenemos mayores posibilidades de conformar una party (en ningún caso de más de tres integrantes). Después de todo recuerden que The World es un juego, y que sus usuarios tienen también una vida, así que no estarán todos conectados las veinticuatro horas, los siete días de la semana. Joyas como ésta, se ven poco seguido. Y son tantas las cosas a tener en cuenta en este juego, que necesitaría dos páginas más para mencionarlo todo: la música es por demás variada, pegadiza, de esa que crea buenos climas. Las skills de los personajes se van haciendo cada vez más interesantes visualmente a medida que conseguimos mejores armas y equipo (en .Hack, son los ítems los que nos dan habilidades, no así el nivel de sus portadores). Los personajes son muy detallados, y de expresiones que en varias oportunidades me hicieron soltar una risotada. Las voces están actuadas a conciencia, y pegan perfectamente con cada uno de los aventureros.

Y ya que estamos en ese tema, el diseño de personajes es de Yoshiyuki Sadamoto (Evangelion), con historia de Kazunori Ito (Patlabor). Con semejante dupla, el resultado no podía ser otro. Posiblemente uno de los mejores RPGs que nos brindará este 2003.

POR RODOLFO "FITO" LABORDE

EXCELENTE

LO MEJOR: Parece un juego multiplayer online de verdad
LO PEOR: ¡Todavía no salió la segunda parte!
REJUGABILIDAD: Sí, claro
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. Vibration Function: sí. Internet: no disponible

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

WAR OF THE MONSTERS

PS2

7.8

INCOG INC. / SCEA

Género: Luchas 3D monstruosas
Similar a: Rampage



De los creadores de Twisted Metal: Black llega este espectacular juego de lucha monstruosa, en el que manejaremos, justamente, monstruos. War of the Monsters (WM) se podria definir perfectamente como un Rampage, el clásico juego en el que ¡Oh casualidad!, manejábamos grandes bestias que tenían como objetivo destruir una ciudad, comiéndose a las personas, autos, y animales que encontrarán por el camino. El problema era que justo a los monstruos se les ocurría atacar las ciudades de a dos, por lo que nos las veremos siempre peleando en medio de un caos total, contra un bicho de dimensiones similares a las nuestras.
Si bien esta idea no es muy original -muchos juegos trataron de imitar el concepto, pero ninguno fue lo suficientemente bueno para lograrlo- WM cumple exquisitamente con su objetivo: permitirnos crear caos y destrucción a nuestro paso, y ser el monstruo más malo de la ciudad.
Presentado como una película de los años '50s, el juego tiene (al contrario que su competidor directo, Godzilla: Destroy All Monsters Meele, de Gamecube) un roster de monstruos completamente nuevo. Por más que busquen en los más profundos archivos del cine bizarro, no encontarán ninguna referencia a ninguno de ellos, aunque el juego intente demostrarnos lo contrario, mostrándonos posters de cine antiguos con los protagonistas clásicos de estas películas: completos desconocidos.
El juego no nos limita a un sólo adversario: tambien podremos enfrentarnos a hordas de semi-monstruos (que se mueren con una o dos cachetadas), para luego enfrentar a la gorda del nivel.
En la pantalla de selección contaremos con diez bichitos para elegir. De entrada, dos de estos estarán bloqueados, así que habrá que quemarse un poco las pestañas para conseguirlos. Por supuesto, mas allá de ser inventados, tendremos nuestro propio simil "Godzilla", simil "King Kong", y simil "Mothra" (OK, en realidad es una mantis, no una mariposa). También contaremos con dos robots, un golem de piedra, y hasta un cíclope hecho de energía. Todos estos personajes nos otorgan gran variedad de movimientos, pero de todas formas las cosas son más simples de lo que parecen, ya que los movimientos de cada bicho se realizan de manera parecida a los de los otros. Los gráficos son muy buenos, y ayudan a recrear esa onda retro que trata de aportar el juego (hasta el menú de la presentación se ve como un autocine antiguo). De vez en cuando aparece algún que otro problema de clipping, pero son menores. Los edificios estan muy detallados, aunque los escenarios no son muy grandes, y están limitados por una barrera de energía que no nos permite adentrarnos en el desierto que se extiende más allá de la vista.
Los controles pueden confundir un poco al principio, sobre todo cuando no sabemos por qué no podemos pegar un solo golpe, hasta que nos damos cuenta de que el robot necesita recuperar energía. Hay dos clases de energía: la de salud, y la de poder. Si se nos acaba la de salud, es obvio lo que sucede. En cambio, si se nos agota el poder, no podremos pegarle a nada. Esto se soluciona descansando un momento. En ambos casos, contamos con items repartidos por el nivel, que nos permitirán recuperalas más rápido. Las verdes nos recuperan la vida, y las azules el poder. En caso de tener lleno el poder, y juntar bolitas azules, la energía se extenderá a una segunda barra, y nos permitira realizar poderes especiales. El punto en el que WM falla es en el multiplayer. Fue una gran equivocación de parte de Incog no haber agregado soporte para el multitap al WM. Al primer vistazo, uno piensa "este sería un excelente juego si se pudiera jugar de a cuatro". Y para peor, tampoco trae soporte online, así que a turnarse con los amiguetes en casita. Un juego muy ameno y recomendable.

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES



¡Mazinger!

King Kong Vs Mothra... bueno, casi...

MUY BUENO

LO MEJOR: "El caos"
LO PEOR: Multiplayer muy limitado
REJUGABILIDAD: Bastante
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Vibration Function: sí

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

0% 20% 40% 60% 80% 100%

JINX

HAMMERHEAD / SCEE

GENERO: Plataformas
SIMILAR A: Cualquiera de plataformas desde Mario 64



Jinx es el hijo de un mago muy poderoso, pero la vida no lo ha tratado tan bien como al padre, y ha terminado trabajando de bufón para la corte. Una mañana como todas, Jinx se despierta pensando qué bromas preparará para este día, y se encuentra conque en el reino donde habita se ha armado un terrible lio. Un grupo de piratas, encabezado por un malvado mago, hace caer un hechizo sobre el reino, volviendo locos a todos los habitantes, quienes terminan atacándose unos a otros. Para mejorar la situación, los malvados han secuestrado a todos los miembros de la familia real, y los han escondido en los lugares más remotos del país, custodiados por monstruos. Mientras todo este caos sucede, los piratas aprovechan para desvalijar todo lo que encuentran a su paso.
Jinx es un clásico plataformas en el que controlaremos a este simpático bufón, el cual deberá hacerse de toda la magia que heredó de su padre para salvar al reino, ya que es el único que ha quedado cuerdo. El juego en sí es divertido, colorido, y con una historia amena, además de poseer escenarios bien diseñados, y personajes con lindos movimientos.
Pero el juego falla en dos cosas, que son las que tal vez más duelen en un plataformas: la cámara, y el control, los cuales suelen trabarnos constantemente, logrando que en ciertos momentos se torne altamente frustrante. Si bien es divertido y la historia es linda, no esperen mucho de él.

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

PSOne	BUENO	6.7

LO MEJOR: La historia y el personaje.
LO PEOR: El control y la camara. Ouch!
REJUGABILIDAD: Nah
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. Soporta Dual Shock. Vibration Function: sí

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

0% 20% 40% 60% 80% 100%

GEKIOH SHOOTING KING

WARASHI INC./NATSUME INC.

GENERO: Shooter
SIMILAR A: Ray Crisis



Ahora que la PlayStation quedó relegada por su hermana y por las otras consolas de avanzada, la aparición de títulos como Gekioh es una bocanada de aire fresco para un sistema casi ahogado. Gekioh Shooting King es un shooter (¡doh!) vertical muy de la onda Ray Crisis, en donde uno o dos jugadores en simultáneo deben ir bajando todo lo que se les pone delante, para vérselas tarde o temprano con alguno de esos jefes de nivel armados hasta los dientes que llenan la pantalla de balas, a tal punto que nosotros casi desaparecemos en todo ese despiole. Por su parte, nuestras naves pueden ir recargándose con cuanto ítem quede a la deriva, llámese misiles, rayos, disparos extra, ataques especiales, e inclusive puntos. Muy buenos gráficos, un diseño de naves y mechas decente, fondos bien laburados, música pegadiza, dificultad moderada en el comienzo y casi imposible al final –dificultad que también dependerá de cuál de los tres modos de juego hayamos elegido- y, lo que más me llamó la atención, hasta la posibilidad de acceder desde el vamos a un jueguito (bonus) que simula una PocketStation, ese periférico que casi ninguno de nosotros tuvo oportunidad de ver por estos pagos. De original no tiene ni pizca, pero en líneas generales es bastante bueno, y es otra novedad para la vieja y querida Play. Más de uno por ahí de seguro sabrá apreciarlo.

POR RODOLFO A. LABORDE

PSOne	BUENO	6.9

LO MEJOR: Gráficos y efectos
LO PEOR: Los enemigos son cualquiera
REJUGABILIDAD: Quizás...
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1 a 2. Vibration Function: sí

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

0% 20% 40% 60% 80% 100%

MINORITY REPORT: EVERYBODY RUNS

ACTIVISION/TREYARCH

GENERO: Pelea
SIMILAR A: Fighting Force



Después de haber visto una adaptación bastante buena de la película "Spider Man" a los videojuegos de parte de Treyarch, uno no esperaba menos de la adaptación de la película de Spielberg protagonizada por Tom Cruise, Minority Report. Para mala suerte nuestra, la empresa programa el juego un dia que se levantó con el pie izquierdo. Este carece totalmente de originalidad, cayendo en la categoría de "soy una película buena, adáptenme horriblemente". Por supuesto, nadie espera que el juego de una buena película sea bueno, pero parece que las empresas tampoco hacen mucho esfuerzo.
Minority Report: Everybody Runs (MR) es un tipico juego de peleas callejeras, con algún que otro toque mágico como para que parezca adaptado de una película, como los cohetuchos que llevan los personajes en la espalda para lograr surcar los cielos.
Las diferencias entre las tres versiones son clara. La de PS2 se ve mal, las otras dos se ven mejor, pero todo el resto igual. O sea, apesta en todas las plataformas. La historia original es genial, lastima que los que hicieron el juego, no. El objetivo es sencillo. A traves de más de sus cuarenta niveles, deberemos llegar de una punta a la otra a salvo, encontrándonos en el medio con todo tipo de enemigos, programados para atrapar a nuestro protagonista, el proximo criminal. Matar una horda de enemigos, abrir puertas, correr, correr, correr. Está bien que se llame Everybody Runs, pero les falto agregar "al ver la caja de este juego".

POR: FACUNDO MOUNES

PS2	MALO	4.7
GC	MALO	4.9
XBOX	MALO	4.9

LO MEJOR: Hmmmmm... no sé...
LO PEOR: Niveles tediosos. Control soso
REJUGABILIDAD: ¡No!
ESPECIFICACIONES: Jugadores: 1. Vibration Function: sí. Internet: no disponible

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

0% 20% 40% 60% 80% 100%

LAS CONSOLAS ONLINE

Si bien la consola Dreamcast ya contaba con un servicio online, éste era bastante limitado (aunque todavía hay gente que navega en internet con ella). Pero como el futuro es hoy, las consolas de última generación están demostrando ganar terreno en este apartado, que siempre estuvo dominado por la PC.
La pasta para el multiplayer online de cada una de ellas se está empezando a poner a prueba, y las aguas todavía están bastante divididas con respecto al servicio. Por un lado tenemos la libertad total que nos ofrece la Playstation 2, la cual cuenta con un servicio totalmente gratuito, ya que basta comprar el adaptador, el cual nos permite conectarnos con dial up (via telefónica) o banda ancha (DSL, cablemodem), todo en el mismo aparato, y nos trae un CD para configurar el adaptador en nuestra Memory Card.
Por otra parte, la Xbox ya viene preparada desde un principio para ganar esta guerra. Equipada con una tarjeta de red, la consola sólo nos permite conectarnos por banda ancha (algo que desanimará a más de uno, sabiendo lo que cuesta una conexión hoy en día). Pero no es eso sólo, sino que deberemos comprar un kit, el cual nos permitirá conectarnos al servicio, llamado Xbox Live!, y tras el primer año de suscripción (el que pagamos cuando compramos el kit), deberemos abonar 40 dólares anuales.
¿Las ventajas? El disco que tiene la Xbox nos permite bajar contenidos de la web, con lo que no sólo podremos jugar a una velocidad fantástica (teniendo en cuenta que todo el servicio se basa en la banda ancha), sino que tambien seremos capaces de extender los juegos que tenemos: una ventaja terrible. Ejemplos como más niveles para el Splinter Cell, o nuevos robots para el Mech Assault, de seguro que atraerán a más de uno.
Si bien la PS2 cuenta con un futuro disco rígido, el cual todavía está en tratativas para ver si es lanzado en Occidente o no, el mismo no llegara nunca a poseer las prestaciones del de la Xbox. Además, hasta ahora todos los juegos son gratis en el sistema, pero en un futuro empezarán a cobrar una tarifa mensual para los MMORPG (massive multiplayer online RPG), que suelen variar entre los 8 y los 12 dólares mensuales, mucho más caro que los 40 anuales de Xbox Live! (aunque hay rumores de que tambien se cobrarán los MMORPG para la consola de Microsoft).
Aparte de jugar, las consolas nos permitirán hablar con nuestros amigos. En la Xbox y la PS2 contamos con la posibilidad de incorporado unos auriculares con micrófono, con lo que podremos chatear y enviar mensajes. En PS2, podremos utilizar esta técnica con el SOCOM (aunque este juego sólo nos permite jugar si tenemos banda ancha), y en los demás, tendremos que utilizar un teclado USB. En cambio, en la Xbox, todos los juegos cuentan con este sitema.

Pero... ¿Y la Gamecube?

Mientras los otros dos sistemas se arrancan los pelos para ver cuál conquista el cyberespacio primero, Nintendo está dejando que prueben la profundidad del río antes de lanzarse ella misma a nadar. La consola Gamecube cuenta con tan sólo un juego, Phantasy Star Online: Episode I & 2, de Sega. Y además de tener que adquirir los adaptadores (el de dial up y el de banda ancha se venden por separado), deberemos abonar una tarifa mensual para entrar al mundo de Phantasy Star Online. Sin duda, Nintendo está planeando algo a futuro, y según la empresa, no quieren empezar a entrar en ese mercado hasta que las conexiones sean perfectas como para que no haya lag. Para solucionar eso, están programando sus propios juegos online, que, según lo que prometen, se podrán jugar perfectamente con dial up, algo que a veces es imposible en la PS2. Teniendo en cuenta que sólo el 10% de los usuarios tiene banda ancha en el mundo, tal vez su estrategia no sea tan mala, pero tal vez estén entrando muy tarde en el mercado online, si bien uno de los juegos que están planeando para el multiplayer masivo atraerá a más de uno: nada más y nada menos que Pokémon Online.

PS2, compatible con Dial Up, pero no tanto...

Justamente uno de los mayores temores del jugador online es el Lag (si nuestra conexión no es lo suficientemente rápida o "pura", se ocasiona un fenómeno que nos retrasa unos milisegundos con respecto a los otros jugadores y el servidor. Si bien el lag ideal es 0, esto en la práctica no existe, y por ende, siempre estaremos viendo todo unos instantes después de que sucede en el servidor). Empleando dial up, el lag suele ser espantoso. Incluso algunos juegos no nos permiten jugar en todos sus modos si nos conectamos por este medio, o algunos jugadores con banda ancha no querrán jugar con nosotros.
Tal vez Nintendo tenga razón en modificar el código para que todos puedan jugar por cualquier conexión, o tal vez Microsoft tenga razón en que los usuarios serán sólo los que pertenecen a la élite de la banda ancha. El futuro lo dirá.

Problemas en la red Xbox Live!

Todos conocemos el empeño de las empresas por combatir la piratería. Mucha gente modifica sus consolas para poder jugar juegos importados (como juegos japoneses en las consolas americanas), o para conservar sus juegos originales en buen estado utilizando una copia.
Si alguien ingresa a la red Xbox Live! con una Xbox modificada para tales usos, se enfrenta al riesgo de que su consola sea expulsada para siempre de la red, ya que éstas cuentan con un código único.
Se estima que Sony empezará a utilizar la misma política en un futuro proximo, por lo que si querés jugar con un importado, mejor conseguite una consola japonesa.

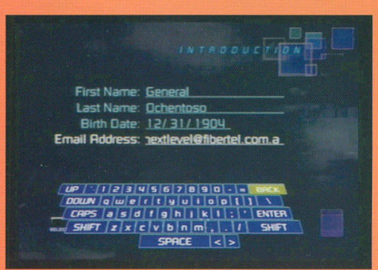
Configurando la PS2

La PS2 es la consola más difundida en cuanto a multiplayer online en estos pagos, por lo que vamos a hacer un breve repaso para aquellas personas que no se sientan muy seguras a la hora de instalar su adaptador. Los pasos son muy sencillos, y lo que vamos a necesitar imprescindiblemente es: todos los datos sobre nuestro servidor de internet (si les surge alguna duda con respecto a esto, llamen al servicio de información de la empresa que hayan contratado), una moneda (sí, una moneda, una de 10 centavos va a estar bien), y por supuesto, una PS2 y el adaptador.

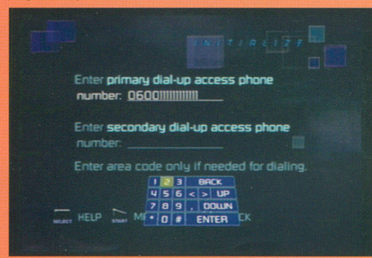


En la parte trasera de la consola encontraran una puertita que dice "Expansion Bay". Bien, retiren la puerta, y coloquen el adaptador, fijándose de que trabe correctamente. Ahora ajusten los tornillos con la moneda, no utilicen un destornillador, y no apliquen mucha presion, ya que se pueden romper. Se conecta el cable de red o de teléfono, y listo.

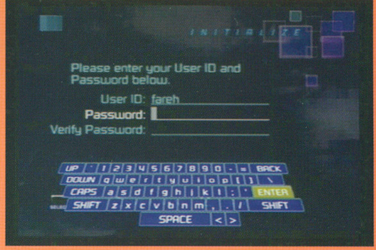
Y bien, una vez instalado el hardware, llega el momento de configurar el software. Ponemos el CD que viene con el adaptador, y procedemos a introducir los datos de nuestro servidor de internet. La configuración del adaptador nos ocupará 137 kb en la Memory Card, por lo que antes de empezar el proceso de la configuración, cerciórense de que cuentan con ese espacio en la tarjeta, o tendrán que repetir todo el proceso:



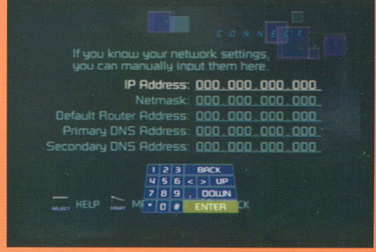
1-Escriban sus datos, que son los que se mostrarán cuando jueguen las partidas online.



2-Si cuentan con Dial Up, deberán elegir la opción MODEM, en el cual deberán poner el número de teléfono de su servidor, y su nombre de usuario y password correspondiente.



3-Si cuentan con banda ancha, deberán elegir la opción de CABLE-DSL. Luego les pedirá nombre de usuario y password (en el caso del DSL), y especificar si la configuración es automática o no.



4-En caso de que no funcione, pregunten a su servidor cuáles son sus IP, e introdúzcanlos manualmente.

ALGUNOS JUEGOS PARA JUGAR ONLINE

- ATV Offroad Fury 2
- EverQuest Online Adventures
- Frequency (Se encuentra en el CD de configuración)
- Madden 2003
- NBA Live 2003
- NBA 2K3
- NCAA 2K3
- NFL GameDay 2003
- NFL 2K3
- SOCOM: US Navy Seals
- Tony Hawk Pro Skater 3
- Tony Hawk Pro Skater 4
- Tribes: Aerial Assault
- Twisted Metal: Black Online

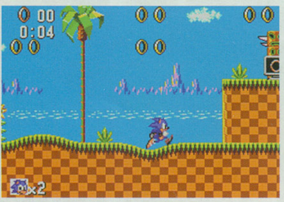
PSMS, traé los recuerdos de tu infancia a la PS2

Hace mucho tiempo, digamos, más de dieciséis años atrás, cuando se encontraba en pleno furor el NES, Sega, una ignota empresa con respecto a las consolas (pero muy famosa por sus juegos de arcades, como el Hang On, Out Run, Golden Axe, etc.), lanzaba al mercado una consola que pretendía hacerle la competencia a la archi reconocida consola de Nintendo. Esta consola fue conocida a nivel mundial como Master System (en Japón se llamó Sega Mark III, ya que descendía de los prototipos de arcades Sega Mark). A pesar de su poder superior con respecto a la consolita de Nintendo, siempre vivió a la sombra de esta última, aunque supo regalarnos una vasta biblioteca de juegos, la mayoría adaptados de los arcades, y alguno que otro original. La consola contó con una existencia efímera, y tuvo un par de periféricos notables, como el Cardholder, y los anteojos 3D (!).

Gracias a las maravillas de la tecnología moderna, ahora podemos disfrutar de estos juegos en nuestras PS2. En el numero 39 de Next Level ya habíamos comentado un programa parecido, llamado PGEN, el cual era capaz de emular el Sega Genesis también en la PS2. Pues bien, los programadores han ido mas allá (si bien es mas fácil emular un Master System), y nos presentan el PSMS.

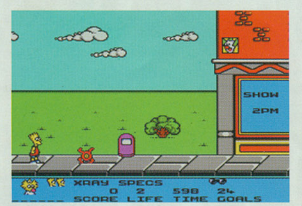


Master System, casi ni te conocimos...


Sonic en todo su esplendor



El origen del clásico



Los juegos se ven mejor que su contraparte en NES

Juegos eran los de antes

Entre los títulos que existían para la consola, se encuentran los inolvidables Sonic (bastante diferentes que los de Genesis), los Wonder Boy –incluso el espectacular Wonder Boy in Monster Landa, ¿Se acuerdan, en el que teníamos que comprar escudos, armitas, etc.?-, los Alex Kidd, que tuvieron cinco millones de entregas, el inolvidable Phantasy Star, o incluso unos oscuros juegos de Asterix el Galo, los cuales sólo aparecieron en esta consola. Como dato, les diré que el PSMS también nos permite emular los juegos de Game Gear. Si bien muchos piensan que son la misma máquina, sólo que portátil, les comento que la versión portátil tenía un procesador gráfico más poderoso (por lo cual era posible utilizar cartuchos de Master System mediante un adaptador, pero no era posible hacerlo al revés).

Por supuesto, como todo emulador que se precie de tal, el PSMS nos permite salvar el juego en donde queramos, con un sencillo menú. También cuenta con un seleccionador automático de norma (PAL o NTSC, muy conveniente). Si tienen internet, por este medio pueden conseguir información de cómo hacer funcionar el emulador, visitando la pagina http://psms.gamebase.ca/.

Como dato anecdótico, les contaré que, así como acá el Family Game fue la consola que tuvimos todos, en Brasil lo fué el Master System. Esto se debe a que una empresa llamada Tec-Toys obtuvo el derecho para fabricar y distribuir juegos en Latinoamérica. Con el resto de los países no tuvo mucha suerte, pero en el país de la guaraná todavía se pueden conseguir estas consolas (y todavía siguen saliendo juegos). E incluso, han salido modelos tan extraños como televisores con Master System embutido, y todo tipo de clones de juegos con personajes brasileros, como Mónica (el personaje de Mauricio, la historieta más popular del país) en vez de Wonder Boy.

Esto explica la cantidad de juegos con temáticas brasileras para la consola de Sega que circulan por ahí. Así que si vas a Brasil, no preguntes por el Family que ni lo conocen...

POR FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES



Quién no quiso volver a jugar a esto alguna vez...



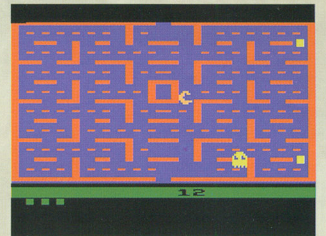
El triste final de Atari, 1era parte

Indudablemente, la temperatura debe ser de más de 40 grados a la sombra. Y yo acá, parado en el medio del desierto de Nuevo México, USA, con una pala, un pico, y pocas ganas de vivir. Según el mapa, este tenía que ser el lugar, no sabía cuán profundo podría llegar a estar, pero... Tal vez explicarles cómo llegué hasta acá les aclararía un poco las dudas.

Volvamos por un momento al año 1982. La Warner Communications había hecho uno de los mejores tratos de la historia. Era dueña de Atari, y la había obtenido por sólo 28 millones de dólares, una ganga, sobre todo, sabiendo que la compañía llegó a valer 2000 millones. En esos momentos, Atari dominaba el 80% del mercado de los videojuegos, y el 70% de las ganancias de la Warner provenían de ella. Para finales de 1982, la gente de Wall Street estimaba una suba en las ganancias del 50% con respecto al año anterior.

La gallina de los huevos de oro murió el 7 de diciembre de 1982, a las 3:04 PM, cuando anuncio la verdadera ganancia que había acumulado en ese año: entre el 10 y el 15%. Un desastre financiero, que tuvo como consecuencia que la Warner cerrara el día un tercio más abajo en la escala de la bolsa de valores, con una reducción en el precio de sus acciones del 56%. Un pequeño escándalo financiero salió también a la luz con todo esto. El presidente de Atari había vendido todo su paquete accionario 23 minutos antes del anuncio de las ventas anuales.

Según los lugareños, los camiones habían descargado en esta zona hacía ya veinte años. Su polémico cargamento, desconocido por aquel entonces, hubiera dado mucho que hablar a la prensa, pero los directivos de Atari prefirieron mantenerlo en estricto secreto, que fue revelado años después por el CEO de la empresa. A medida que cavo, mis dudas acerca de la veracidad de esta leyenda se acrecientan, pero a veces historias tan increíbles como esta resultan ser verídicas, y ya que estoy acá ¿Por qué no le voy a dar una oportunidad?



En el Atari, Pacman dejó de comer bolitas para comer fetas de queso podridas

Pero ¿Cómo una empresa tan rentable puede perder dinero de esa manera? Varias fueron las razones:

Para empezar, muchos de los mejores programadores de la empresa se fueron y formaron sus propias empresas, enojados por la falta de respeto que les demostraba la misma al no darles ningún crédito en los juegos, sumado esto a los bajos salarios, y la falta total de libertad a la hora de crear los juegos.

Además, Atari vendía las consolas muy baratas, esperando hacer la diferencia con el dinero de la venta de los cartuchos, pero al no tener registrado el hardware, otras compañías como Activision (fundada justamente por los programadores que abandonaron a Atari) empezaron a desarrollar sus propios cartuchos, y en algunos casos estos tenían mucha más calidad que los desarrollados por Atari.

En aquella época empezaron a surgir nuevas consolas, mucho más modernas que el Atari 2600, que ya tenía varios años, como el ColecoVision. Y la nueva consola de Atari, la 5600, era una porquería, sobre todo porque no era compatible con los cartuchos de la 2600, a diferencia de la Coleco y la Intellivision.

Atari, quien había hecho mucho dinero porteando exitosos juegos de los arcades, como Space Invaders de Taito, se había perdido de uno de los más rentables del año, Donkey Kong, de Nintendo, de quien la licencia fue a parar a las manos de Coleco, que no podría haber lanzado su consola sin este exitazo.

Si bien estas razones son poderosas, la primera gota que rebalsó el vaso fue la salida del Pacman. Atari creó doce millones de copias del cartucho (sabiendo que sólo había diez millones de consolas en los hogares), una política de ventas cuestionable, pensando tan positivamente que estimaban vender por lo menos dos millones de consolas más. El juego fue un desastre, programado a las apuradas, que no se parecía en nada al espectacular arcade. De los doce millones, siete fueron devueltos a la empresa. Pero esto no es todo, se puede poner peor. Y mientras el pozo se hace más grande, me doy cuenta que se puede poner mucho, mucho peor...

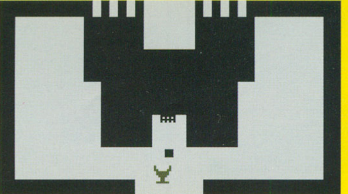
Continuará...

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

NO CREDITS

Una de las razones principales por la que los programadores se sentían utilizados en Atari era la falta de créditos en los juegos. Esto ocasionó uno de los Huevos de Pascua (secretos que dejan los programadores dentro del juego) más famosos, aparte de ser el primero en un videojuego. El juego Adventure, uno de los más famosos de Atari –basado en un aventura de texto, que corría en grandes computadoras en aquella época, y requerían montones de KB- contiene un pequeño truco que nos permitía ver el nombre del programador, Warren Robinett. Él logró adaptar este espectacular juego en sólo 4KB (considerado el primer RPG de la historia), y a pesar de haber vendido un millón de copias a 25 dólares cada una, no recibió ningún crédito por ello, y ningún aumento de sueldo.





**Acá pueden ver cómo nuestro intrépido paladín penetra sigilosamente en el castillo maldito.
¿? Y eso que en esa época decían que los videojuegos atrofiaban la imaginación...**

Cheaters paradise

Todos los trucos y códigos para que ningún juego se te haga el difícil

PS2 LOS SIMS



Códigos
Presionar L1 + R1 + L2 + R2 en el menú principal del juego, para destrabar el menú de cheats. Ingresar al mismo, y escribir alguno de los siguientes códigos para destrabar la función correspondiente:

MIDAS – Destraba todos los personajes, objetos, y skins ocultos
FREEALL – Todos los objetos cuestan 0 Simoleons
PARTY M – Dentro de "Lábrate un Porvenir", se habilitará la opción Motel para dos jugadores
SIMS – Jugar a Los Sims originales, sin tener que desarrollar objetivos preestablecidos
ABDUCCIÓN
Comprar un telescopio, y colocarlo para ver muy lejos. Entonces nuestro Sim será abducido, y reaparecerá unas cuantas horas después, con todos sus stats cambiados. ¿?

PS2 WAR OF THE MONSTERS

Jugar como "Mecha Sweet Tooth"
¿Se acuerdan de Twisted Metal: Black? Pues si completaron el juego con Sweet Tooth, y tienen su partida salvada, ingrésenla en War of The Monsters. Un mensaje nos dirá que se ha encontrado el save game. Para encontrarlo, seleccionar a Agamo, en su vestimenta N° 4, y allí estará...

Fichas
He aquí una lista de los elementos que se destrabarán al utilizar las monedas:

Nivel Volcano – 45.000 fichas
Nivel Miny Babytown – 65.000 fichas
Nivel Capitol – 85.000 fichas
Nivel UFO – 105.000 fichas
Mini – juego de Big Shot – 65.000 fichas
Mini – juego de Crush-O-Rama – 85.000 fichas
Mini – juego de Quemado – 105.000 fichas
Jugar como Raptros – 200.000 fichas
Jugar como Zorgulon – 200.000 fichas

Fichas fáciles
La manera más sencilla de obtener fichas, es salvar el juego antes de enfrentarse contra el enemigo final, Cerebulon. Si logramos derrotarlo sin continuar, nos haremos acreedores a 30.000 fichas. Si luego salvamos el juego, y volvemos a cargarlo desde el menú principal, podremos luchar nuevamente contra Cerebulon, pero sin haber perdido nuestro dinero.

PS2 RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

Resetear la consola
Presionar Start + Select para resetear la consola desde el juego

Modo fácil
Morir tres veces en el modo normal para habilitar el modo fácil del juego

Modo difícil
Completar el juego en el modo normal para destrabar el modo difícil

Modo Legendario
Completar el juego en el modo difícil para destrabar el modo legendario



PS2 SHINOBI

Jugar como Moritsune (el hermano de Hotsuma)
Coleccionar 30 monedas del Clan Oboro. Este personaje es más fuerte y rápido, pero pierde energía más fácilmente.

Jugar como Joe Musashi
Coleccionar 40 monedas del Clan Oboro. Este personaje es débil, aunque pierde energía a un ritmo más lento, y posee ilimitados shurikens.

Escenario VR
Coleccionar 50 monedas del Clan Oboro

PS2 STAR WARS: BOUNTY HUNTER

Códigos de nivel
Nivel 1 – BEAST PIT
Nivel 2 – GIMMEMYJETPACK
Nivel 3 – CONVEYORAMA
Nivel 4 – BIGCITYNIGHTS
Nivel 5 – IEATNERFMEAT
Nivel 6 – VOTE4TRELL
Nivel 7 – LOCKUP
Nivel 8 – WHAT A RIOT
Nivel 9 – SHAFTED
Nivel 10 – BIGMOSQUITOS
Nivel 11 – ONEDEADDUG
Nivel 12 – WISHIHADMYSHIP
Nivel 13 – MOSGAMOS
Nivel 14 – TUSKENS R US
Nivel 15 – BIG BAD DRAGON
Nivel 16 – MONTROSSISBAD
Nivel 17 – VOSAISBADDER
Nivel 18 – JANGOISBADDEST



PS2 BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Códigos
Destrabar cualquier código para habilitar el menú de cheats en la pantalla de opciones. Cada uno de estos códigos aparecerá en esta pantalla al cumplir los requisitos designados

Invulnerabilidad – Completar todos los campeonatos Grand Prix con medallas doradas
Modo Runaway – Completar el modo Crash Mode con medallas doradas en todas las carreras
Custom Championship – Ganar todas las carreras con medalla dorada, y todos los campeonatos en primer puesto
1997 Eclipse and 2001 Focus SVT – Completar el Custom Championship 2 veces
Modo Persecuciones para dos jugadores – Completar el Pursuit 3

Salidas más veloces
Cuando estemos en la grilla de partida, comenzar a acelerar y presionar el freno hasta que salga humo de nuestra cubiertas. Un instante antes de arrancar, soltar el acelerador, y presionarlo inmediatamente de nuevo al salir, esto debería darnos una salida súper veloz.

PS2 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Códigos
Ir a la pantalla de Codenames (Nombres Clave) en el menú principal. Una vez allí, seleccionar nuestro personaje y escribir alguno de los siguientes códigos en la pantalla de Secrets Unlock (Secretos Destrabados). Salvar el Nombre clave. Luego iniciar el juego.

Q LAB - Todos los elementos mejorados
GAMEROOM – Todos las opciones de multiplayer destrabadas
VOODOO – Jugar como el Baron Samendi en el modo multiplayer
ZERO G - Jugar con un traje espacial en el modo multiplayer
NUCLEAR - Jugar como Christmas Jones en el modo multiplayer
NUMBER 1 - Jugar como Drake en el modo multiplayer
SLICK - Jugar como Electra King en el modo multiplayer
MIDAS - Jugar como Goldfinger en el modo multiplayer
DENTAL - Jugar como Jaws en el modo multiplayer
BLIMP - Jugar como Max Zorin en el modo multiplayer
BADGIRL - Jugar como Mayday en el modo multiplayer
BITESIZE - Jugar como Nick Nack en el modo multiplayer
BOWLER - Jugar como Oddjob en el modo multiplayer
CIRCUS - Jugar como Pussy Galore en el modo multiplayer
HEADCASE - Jugar como Renard en el modo multiplayer
ASSASSIN - Jugar como Scaramanga en el modo multiplayer
MARTIAL – Jugar como Wai Lin en el modo multiplayer
JANUS - Jugar como Xenia Onatopp en el modo multiplayer

Carreras
Estos códigos tienen influencia sobre cualquiera de los escenarios en los cuales nos movilizamos a bordo de un vehículo
Manejar un Shelby Cobra – Presionar Start, luego mantener L1, y presionar Derecha (2), Izquierda (2), Arriba, y soltar L1. (Sólo Enemies Vanquished Level)
Manejar un SUV - Presionar Start, luego mantener L1, y presionar Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, y soltar L1. (Solo Enemies Vanquished Level)
Carrera Frenética - Presionar Start, luego mantener L1, y presionar Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, y soltar L1.
Súper Armadura - Presionar Start, luego mantener L1, y presionar Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado (4), y soltar L1.
Súper Armas - Presionar Start, luego mantener L1, y presionar Círculo (4), y soltar L1.

XBOX PANZER DRAGOON ORTA



Panzer Dragoon minigame
Completar el juego para habilitar el mini juego Panzer Dragoon

Modo Invencible
Presionar L (2), R(2), Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha el el menú principal. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente

Seleccionar Episodio
Presionar Arriba (2), Abajo (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Botón Blanco el el menú principal. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente

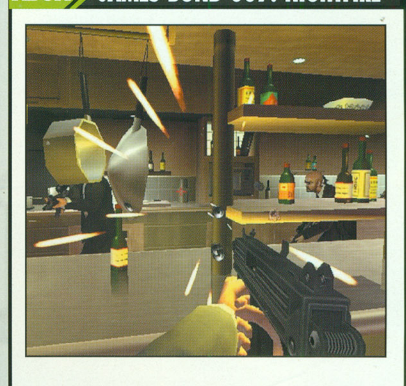
Power Ups
Presionar Arriba, X, Derecha, Y, Abajo, Botón Blanco, Izquierda, Y, Arriba, X el el menú principal.

Secuencia Final (terminado en normal)
Presionar Arriba (2), Abajo, Arriba, Derecha (2), Izquierda, Derecha, Abajo (2), Arriba, Abajo, Izquierda (2), Derecha, Izquierda el el menú principal.

Secuencia final (terminado en difícil)
Presionar Arriba (2), Abajo, Arriba, Izquierda(2), Derecha, Izquierda, Abajo (2), Arriba, Abajo, Derecha(2), Izquierda, Derecha el el menú principal.

Continues Ilimitados
Presionar Arriba, X, Derecha, Y, Abajo, Botón Blanco, Izquierda, Y, Arriba, X el el menú principal. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente

XBOX JAMES BOND 007: NIGHTFIRE



Códigos
Ir a la pantalla de Codenames (Nombres Clave) en el menú principal. Una vez allí, seleccionar nuestro personaje y escribir alguno de los siguientes códigos en la pantalla de Secrets Unlock (Secretos Destrabados). Salvar el Nombre clave. Luego iniciar el juego.

Q LAB - Todos los elementos mejorados
GAMEROOM – Todos las opciones de multiplayer destrabadas
VOODOO – Jugar como el Baron Samendi en el modo multiplayer
ZERO G - Jugar con un traje espacial en el modo multiplayer
NUCLEAR - Jugar como Christmas Jones en el modo multiplayer
NUMBER 1 - Jugar como Drake en el modo multiplayer
SLICK - Jugar como Electra King en el modo multiplayer
MIDAS - Jugar como Goldfinger en el modo multiplayer
DENTAL - Jugar como Jaws en el modo multiplayer
BLIMP - Jugar como Max Zorin en el modo multiplayer
BADGIRL - Jugar como Mayday en el modo multiplayer
BITESIZE - Jugar como Nick Nack en el modo multiplayer
BOWLER - Jugar como Oddjob en el modo multiplayer
CIRCUS - Jugar como Pussy Galore en el modo multiplayer
HEADCASE - Jugar como Renard en el modo multiplayer
ASSASSIN - Jugar como Scaramanga en el modo multiplayer
MARTIAL – Jugar como Wai Lin en el modo multiplayer
JANUS - Jugar como Xenia Onatopp en el modo multiplayer

Carreras
Estos códigos tienen influencia sobre cualquiera de los escenarios en los cuales nos movilizamos a bordo de un vehículo

Manejar un Shelby Cobra – Presionar Start, luego mantener L, y presionar Derecha (2), Izquierda (2), Arriba, y soltar L. (Solo Enemies Vanquished Level)
Manejar un SUV - Presionar Start, luego mantener L, y presionar X, B, Y, X, Y, y soltar L. (Solo Enemies Vanquished Level)
Carrera Frenética - Presionar Start, luego mantener L, y presionar X, Y, B, Y, X, y soltar L.
Súper Armadura - Presionar Start, luego mantener L, y presionar B, Y, X, B (4), y soltar L.
Súper Armas - Presionar Start, luego mantener L, y presionar B (4), y soltar L.

XBOX STAR WARS: THE CLONE WARS

Seleccionar nivel en el modo multiplayer
Ingresar **FRAGFIESTA** como código

Seleccionar nivel en el modo campaña
Ingresar **GASMASK** como código

Modo Dios
Ingresar **1WITHFORCE** como código

Ilimitadas Municiones
Ingresar **CHOSEN1** como código

Todas las cinemáticas
Ingresar **CINEMA** como código

Canción de los Ewoks
Presionar Arriba (2), Abajo(2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, Start en la pantalla de opciones durante el juego.

XBOX STAR WARS: JEDI OUTCAST

Códigos
Ingresar estos códigos en la pantalla de cheats. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente

CHERRY – Destraba los 7 niveles del juego
BISCUIT – Munición ilimitada
BUBBLE – Modo Dios
PEEPS – Destraba todos los personajes en el modo multiplayer
FUDGE – Todas las armas
DEMO – Jugar un nivel oculto
FLICKY – Todas las cinemáticas destrabadas

GC METROID PRIME

Resetear el juego
Mantener presionado Start + B + X durante tres segundos.

Galerías
Galería 1 – Completar el juego con al menos el 50% del total de objetos escaneados
Galería 2 – Completar el juego con el 100% del total de objetos escaneados
Galería 3 – Completar el juego en el nivel de dificultad difícil. Nota: Para acceder al nivel de dificultad difícil, completar el juego.
Galería 1 – Completar el juego con el 100% del total de power-ups recolectados

Diferentes Finales
Final 1 - Completar el juego al 74% o menos
Final 2- Completar el juego al 75-99%
Final 3- Completar el juego al 100%

Disparar misiles más rápido
Presionar Y + A para disparar los misiles. Ni bien lo hayamos hecho, nuestra arma volverá al modo Beam Weapon, pero si presionamos Y nuevamente, disparará otro misil más, lo que nos servirá sobremanera a la hora de eliminar a múltiples enemigos.

GC STAR WARS: BOUNTY HUNTER

Códigos de nivel
Nivel 1 – **BEAST PIT**
Nivel 2 – **GIMMEMYJETPACK**
Nivel 3 – **CONVEYORAMA**
Nivel 4 – **BIGCITYNIGHTS**
Nivel 5 – **IEATNERFMEAT**
Nivel 6 – **VOTE4TRELL**
Nivel 7 – **LOCKUP**
Nivel 8 – **WHAT A RIOT**
Nivel 9 – **SHAFTED**
Nivel 10 – **BIGMOSQUITOS**
Nivel 11 – **ONEDEADDUG**
Nivel 12 – **WISHIHADMYSHIP**
Nivel 13 – **MOSGAMOS**
Nivel 14 – **TUSKENS R US**
Nivel 15 – **BIG BAD DRAGON**
Nivel 16 – **MONTROSSISBAD**
Nivel 17 – **VOSAISBADDER**
Nivel 18 – **JANGOISBADDEST**

GC STAR WARS: JEDI OUTCAST



Códigos
Ingresar estos códigos en la pantalla de cheats. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente

CHERRY – Destraba los 7 niveles del juego
BISCUIT – Munición ilimitada
BUBBLE – Modo Dios
PEEPS – Destraba todos los personajes en el modo multiplayer
FUDGE – Todas las armas
DEMO – Jugar un nivel oculto
FLICKY – Todas las cinemáticas destrabadas

GC JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Códigos
Ir a la pantalla de Codenames (Nombres Clave) en el menú principal. Una vez allí, seleccionar nuestro personaje y escribir alguno de los siguientes códigos en la pantalla de Secrets Unlock (Secretos Destrabados). Salvar el Nombre clave. Luego iniciar el juego.
Q LAB - Todos los elementos mejorados
GAMEROOM – Todos las opciones de multiplayer destrabadas
VOODOO – Jugar como el Baron Samendi en el modo multiplayer
ZERO G - Jugar con un traje espacial en el modo multiplayer
NUCLEAR - Jugar como Christmas Jones en el modo multiplayer
NUMBER 1 - Jugar como Drake en el modo multiplayer
SLICK - Jugar como Electra King en el modo multiplayer
MIDAS - Jugar como Goldfinger en el modo multiplayer
DENTAL - Jugar como Jaws en el modo multiplayer
BLIMP - Jugar como Max Zorin en el modo multiplayer
BADGIRL - Jugar como Mayday en el modo multiplayer
BITESIZE - Jugar como Nick Nack en el modo multiplayer
BOWLER - Jugar como Oddjob en el modo multiplayer
CIRCUS - Jugar como Pussy Galore en el modo multiplayer
HEADCASE - Jugar como Renard en el modo multiplayer
ASSASSIN - Jugar como Scaramanga en el modo multiplayer
MARTIAL – Jugar como Wai Lin en el modo multiplayer
JANUS - Jugar como Xenia Onatopp en el modo multiplayer

Carreras
Estos códigos tienen influencia sobre cualquiera de los escenarios en los cuales nos movilizamos a bordo de un vehículo
Manejar un Shelby Cobra – Presionar Start, luego mantener L, y presionar Derecha (2), Izquierda (2), Arriba, y soltar L. (Sólo Enemies Vanquished Level)
Manejar un SUV - Presionar Start, luego mantener L, y presionar B, X, Y, B, Y, y soltar L. (Solo Enemies Vanquished Level)
Carrera Frenética - Presionar Start, luego mantener L, y presionar B, Y, X, B, Y, X, y soltar L.
Súper Armadura - Presionar Start, luego mantener L, y presionar X, Y, B, X (4), y soltar L.
Súper Armas - Presionar Start, luego mantener L, y presionar X (4), y soltar L.

GC STAR WARS: THE CLONE WARS

Seleccionar nivel en el modo multiplayer
Ingresar **FRAGFIESTA** como código

Seleccionar nivel en el modo campaña
Ingresar **GASMASK** cómo código

Modo Dios
Ingresar **1WITHFORCE** como código

Ilimitadas Municiones
Ingresar **CHOSEN1** como código

Todas las cinemáticas
Ingresar **CINEMA** como código

Canción de los Ewoks
Presionar Arriba (2), Abajo(2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, Start en la pantalla de opciones durante el juego.

PS2 GUILTY GEAR X2

Luchadores EX
Derrotar a un luchador en el modo Survival. Luego, en la pantalla de selección de personaje, mantener presionado L2 cuando elegimos al mismo personaje. También lo obtendrán si terminan los dos primeros caminos con alguno de los luchadores en el modo Story, o si completan 40 misiones.

Luchadores SP
Derrotar a un luchador en el modo Survival. Luego, en la pantalla de selección de personaje, mantener presionado L1 cuando elegimos al mismo personaje. También lo obtendrán si terminan los tres caminos con alguno de los luchadores en el modo Story, o si completan 40 misiones.

Jugar con Robo Ky
Derrotar a Robo Ky en el nivel 210 del modo Survival. También lo obtendrán si completan el modo Story con todos los personajes, o acumulan 96 horas de juego en el modo entrenamiento.

Jugar con Kliff
Derrotar a kliff en el nivel 220 del modo Survival. También lo obtendrán si completan el modo Story con todos los personajes, o acumulan 96 horas de juego en el modo entrenamiento.

Jugar con Justice
Derrotar a Robo Ky en el nivel 230 del modo Survival. También lo obtendrán si completan el modo Story con todos los personajes, o acumulan 96 horas de juego en el modo entrenamiento.

Guilty Gear Mode
Completar todos los 60 caminos en el modo Story (todos los luchadores), para desactivar el Guilty Gear Mode, en la pantalla de opciones.



Seleccionar Escenario
Elegir el modo Training o Versus. Luego, presionar R2 cuando seleccionan a un personaje. Si se ubican sobre la opción de selección de personajes al azar (Random), y presionan R2, entonces podrán acceder a cualquiera de los escenarios de los jefes.

Poses de Victoria Alternativas
Luego de que el mensaje de victoria aparezca, presionar y mantener el botón de Trompada, Patada, o Slash. Nota: No todos los personajes poseen poses alternativas de victoria.

PS2 WILD ARMS 3

Introducción en Japonés
Presionar L2 + R2 + L1 + R1 + Triángulo + Círculo + Cuadrado + X cuando el juego está cargando.

Galería de Personajes
Presionar Select cuando estemos en una secuencia de diálogos para ver un pequeño porta retratos de el personaje con el cual charlamos.

Matar de un Solo Golpe
Tan pronto como puedan, equipar al Bunker Cannon II en el Sandcraft. Cada vez que tengan que batallar, utilizar la habilidad "Fire all ammo at once". De esta manera, lograrán descargar todo el armamento en un solo enemigo, pudiendo eliminar bichos muy grandes de un solo golpe.

PS2 BLACK AND BRUISED

Destrabar todos los boxeadores
Seleccionar la opción "Cheat" dentro del menú "Setup". Luego presionar Start, X, Círculo, Cuadrado (2), R1 (2), Cuadrado, Círculo, X, Start para destrabar todos los boxeadores.

Invencibilidad
Seleccionar la opción "Cheat" dentro del menú "Setup". Luego presionar Start, X (2), Círculo (2), R1 (2), Cuadrado (2), Start para volverte invencible.

Modo Turbo
Seleccionar la opción "Cheat" dentro del menú "Setup". Luego presionar Start, R1 (10), Start.

Power Ups todo el tiempo
Seleccionar la opción "Cheat" dentro del menú "Setup". Luego presionar Start, X, Círculo, X, Círculo, X, Círculo, Cuadrado (3), Start.

Vestimentas Alternativas
Seleccionar la opción "Cheat" dentro del menú "Setup". Luego presionar Start, X, R1, Círculo, Cuadrado, Start.

Escenario Scrap Yard
Seleccionar la opción "Cheat" dentro del menú "Setup". Luego presionar Start, Círculo, R1, Círculo, R1, X (2), Start.

GBA METROID FUSION



Samus sin traje
Completar el juego en menos de seis horas y media, y al 100%, para jugar con Samus sin su traje tradicional.
También pueden optar por completar el juego sólo al 50% (o más). Pero entonces tendrán que hacerlo en menos de dos horas.

Saltear Niveles
Cuando alcanzamos la zona restringida, ir a la sala de navegación detrás del ascensor. Cuando hablemos a la persona, nos indicará un lugar al que tendremos que ir. Si queremos saltearnos unos cuantos niveles, hablemos nuevamente. Y nos indicará que tenemos que ir a otro lugar, ahorrándonos mucho camino.

GBA SUPER MONKEY BALL JR.



Códigos
Presionar Abajo (2), Arriba (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A en la pantalla principal. Todos los niveles y bonus estarán destrabados.

Mejor Desempeño
Presionar Izquierda (2), Derecha (2), Abajo (2), A en la pantalla principal. Esto aumentará la cantidad de cuadros por segundo, aunque disminuirá la calidad de los gráficos del juego.

Rankings

Lo mejorcito del mes

LOS 20 MÁS JUGADOS EN LA REDACCION - FEBRERO / MARZO 2003

ESTE MES			EL MES PASADO
1	THE GETAWAY	PS2	1
2	METROID PRIME	GC	2
3	THE SIMS	PS2	15
4	DEAD OR ALIVE: XTREME BEACH VOLLEY	XB	--
5	.HACK INFECTION	PS2	--
6	GUILTY GEAR X2	PS2	--
7	WAR OF THE MONSTERS	PS2	16
8	GHOST RECON	XB	--
9	ANIMAL CROSSING	GC	19
10	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	PS2	11
11	THE HOUSE OF THE DEAD III	XB	--
12	METROID FUSION	GBA	12
13	METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	XB	--
14	BIG MUTHA TRUCKERS	ALL	--
15	APEX	XB	--
16	TENCHU: WRATH OF HEAVEN	PS2	--
17	DEVIL MAY CRY 2	PS2	17
18	XENOSAGA	PS2	--
19	YU-GI-OH! DUELIST OF THE ROSES	PS2	--
20	DARK CLOUD 2	PS2	--

LOS 10 MÁS VENDIDOS

ESTE MES			EL MES PASADO
1	METROID PRIME	GC	2
2	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	PS2	1
3	DEAD OR ALIVE: XTREME BEACH VOLLEY	XB	--
4	THE GETAWAY	PS2	4
5	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	XB	5
6	THE SIMS	PS2	--
7	DEVIL MAY CRY 2	PS2	--
8	LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS	ALL	8
9	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	ALL	--
10	SUPER MARIO SUNSHINE	GC	--

LOS 10 MAS ESPERADOS

ESTE MES			EL MES PASADO
1	THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER	GC	1
2	SPLINTER CELL	PS2	--
3	STARSKY & HUTCH	ALL	--
4	SOUL CALIBUR II	ALL	4
5	TRUE CRIMES: STREETS OF L.A.	PS2	--
6	ENTER THE MATRIX	ALL	--
7	MIDTOWN MADNESS 3	XB	7
8	MIDNIGHT CLUB II	PS2	--
9	STARCRAFT: GHOST	ALL	9
10	FINAL FANTASY XI Y X2	PS2	10

¡En el próximo número!

Animal Crossing no sólo fué la sorpresa del año 2002. También se perfila para seguir sorprendiendo en el 2003, y más allá. Ahora con el e-Reader, el accesorio de Game Boy que analizaremos en el proximo número, y con los packs de tarjetas que podemos comprar y pasar por dicho lector mientras estamos linkeados a la Gamecube, el juego parece no tener fin a la hora de incluir mejoras y chirimbolos para nuestra casa.
Además, y como siempre, los Final Test de los últimos títulos -incluyendo el del esperadisimo The Legend of Zelda: The Wind Waker, los previews de lo mejorcito que se viene -sobre todo ahora, con la exposición E3 a la vuelta de la esquina- y todo lo que siempre buscás, en tu revista favorita, Next Level. Dentro de 30 días nos estamos viendo.



datafull.com

Enterate día a día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos



El equipo de Editoral PowerPlay te mantiene al tanto con las novedades mas importantes hasta que salga el número que viene!